ジーエム

M

Game Machine
Game Making
Game Media
Game Market
Game Mania
Game Master
Game Manner
Game Magazine

1999 01 定価690円 ゲームファンのサブテキスト

週刊ザ・プレイステーション1/29号別冊 SOFT BANK



Feature Story

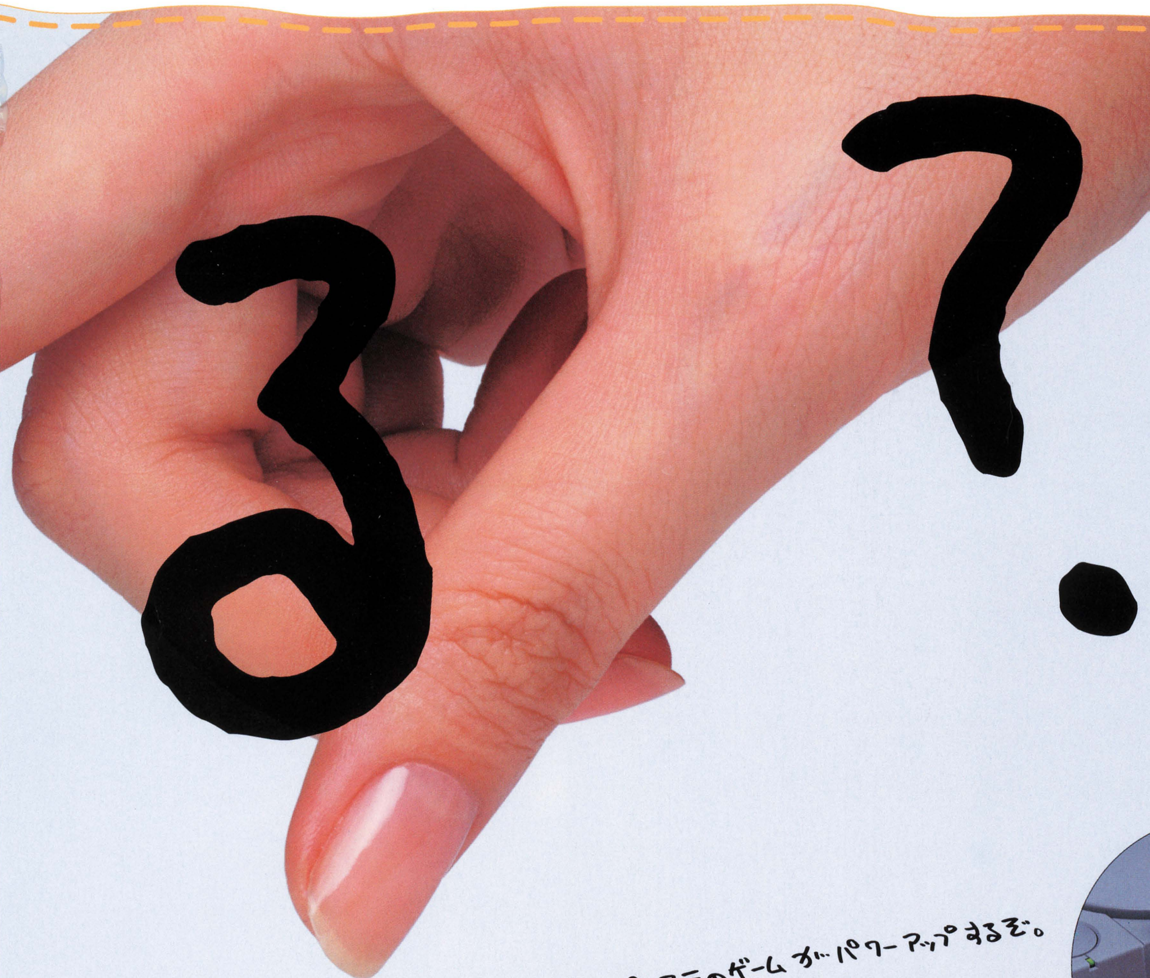
ドリームキャスト全肯定
バイオハザード恐怖大全

スタッフインタビュー

R4 — RIDGE RACER TYPE4

巻頭ロングインタビュー

宮本 茂（任天堂）



さあ、ポケステをプレステにつなごう。プレステのゲームがパワーアップするぞ。
ソフトをダウンロードして外に持ち出せば、かわいい携帯情報端末。
友達同士でピピッとコミュニケーションもできて、もちろんいつでもどこでも
ゲームが楽しめる。プレステを持ってる皆さん、これは、買いですぜ。



ポケットで、ゲームがひろがる。ポケットステーション。

PocketStation™



1月23日発売 標準価格 **3,000円**（税抜） SCPH-4000 ホワイト SCPH-4000C クリスタル

発売日が変わりました。楽しみにしていた皆さん、もうしばらくお待ちください。

ファイナルファンタジーVIII

予定価格7,800円（税抜）'99年2月11日発売予定





（株）スクウェア

この超大作ももちろんポケステ対応！内容は人気キャラ「チョコボ」に関係があるんだけど詳細は制作上の秘密。すいません。ただ、面白くなることだけは確実。期待して待とう。

テーマ アクアリウム

標準価格5,800円（税抜）絶賛発売中





エレクトロニック・アーツ・スクウェア（株）

水族館をテーマにしたこのゲームもポケステがあれば楽しみ方が倍増！イルカを連れ出して遊んだり、海底探索で宝物をみつけたり。友達とイルカ競争もできるのだ！

ポケットムームー

予定価格4,800円（税抜）'99年2月発売予定





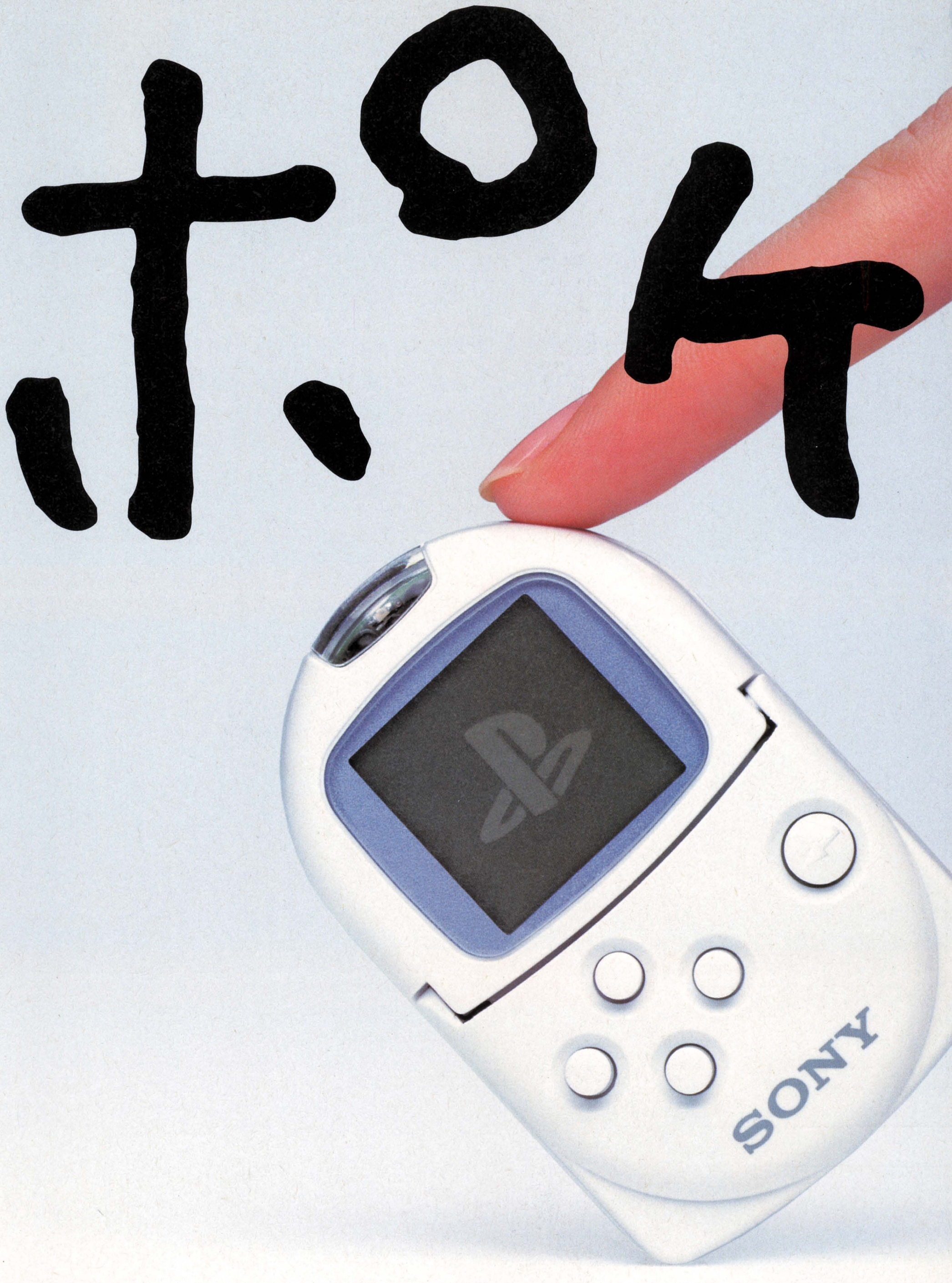
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

ポケステで遊んだゲームスコアをたくさん貯めてプレステのムームーマーケットでお買い物。ポケットゲームやおもしろアイテムが100種類以上。遊べば遊ぶほど遊べるゲームがコレクションできちゃう！

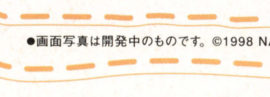
GARAGE http://www.scei.co.jp/

"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。"PocketStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。●商品についてのお問い合わせ先 （株）ソニー・コンピュータエンタテインメントインフォメーションセンター 03-3475-7444

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

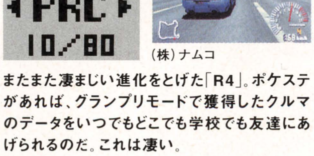


出るわ 出るわ
ポケステ対応ソフト。
君はどれからポケる？



R4 —RIDGE RACER TYPE4—

標準価格5,800円（税抜）絶賛発売中

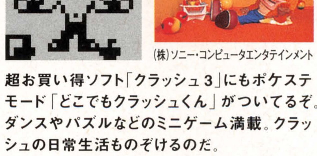


（株）ナムコ

またまた凄まじい進化をとげた「R4」。ポケステがあれば、グランプリモードで獲得したクルマのデータをいつでもどこでも学校でも友達にあげられるのだ。これは凄い。

クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび！世界一周～

標準価格4,800円（税抜）絶賛発売中

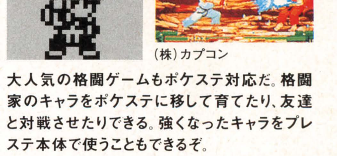


（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

超お買い得ソフト「クラッシュ3」にもポケステモード「どこでもクラッシュくん」がついてるぞ。ダンスやパズルなどのミニゲーム満載。クラッシュの日常生活ものぞけるのだ。

ストリートファイター ZERO3

標準価格5,800円（税抜）絶賛発売中



（株）カプコン

大人気の格闘ゲームもポケステ対応だ。格闘家のキャラをポケステに移して育てたり、友達と対戦させたりできる。強くなったキャラをプレステ本体で使うこともできるぞ。









原点回帰か、究極の進化か？

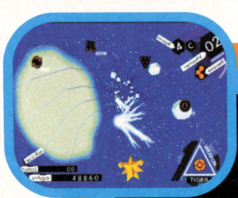
最近のシューティングゲームでは当たり前になってきた、リアルな背景やアイテムによるパワーアップ・システム等を徹底排除。純粋に「気持ちよさ」を追求しました。極端なまでに単純化された自キャラ・敵キャラ、モニタ奥へ奥へと続くチューブ状のステージは、プレイヤーを容易に「シューティング・ハイ」へと導きます。

あなたの『iS』を完成させるために、CD差し替え機能付。

CDは自由に差し替えOK。お好きな曲で『iS』の機能をたのしめます。いろいろ試してみてください。『iS』は、音楽に集中する最良の環境をセッティングするソフトです。音楽に反応する映像を伴うことで、聞き慣れた曲にもあたらしい魅力が発見できることでしょう。なおオリジナル曲として収録されているのは、ハードテクノ。ゲームミュージック界の重鎮・細江慎治氏（アリカ）による作品です。

音楽系シューティング。

インタラクティブなビデオドラッグとでも言うべき、
デジタルアート・シューティング
「イズ インターナル・セクション」。
サウンドとゲームプレイに呼応して変化する、
シュールな世界に遊べ。



STAGE 4
太古の海のイメージ。チューブの外には原始的な生命体がうごめいています。



STAGE 7
宇宙のイメージ。急激にカーブするチューブは、さながらワームホール。



STAGE 3 BOSS
整然とカットされた巨大クリスタル。青や緑の小さな鉱石をバラまいて攻撃。



難易度はプレイヤー次第。ひとり一人の目的に応じた楽しみ方ができます。

編隊を組んでチューブの中を飛び交う敵。高得点をあげるには、その動きを瞬時に見極め、装備武器の中からベストなものに切り替える判断力が要求されます。ただし、もしあなたが単に先に進めればいいのであれば、反則ギリギリなまで強力な武器を多用してクリアすることも可能です。『iS』はプレイヤーの気持ちひとつで、簡単にも超困難にも、その姿を変えるのです。また、純粋にデジタルアートを楽しみたいのであれば、戦闘効率より、弾道が美しくSEの心地よい武器を優先して使ってみるのも『iS』ならではの新しいたのしみ方です。

http://www.square.co.jp/~is/

iS internal section ™

1.28(tHu) iN stoRe

5,800YeN(witHout taX)

特典:「世紀末ポストカードカレンダー」をプレゼント!

くわしくは店頭で。※数には限りがございますのでご了承ください。 Calendar Art Works by Le Bleu



この走りには、プライドを賭けてもいい。
PlayStation
R4™
RIDGE RACER TYPE 4
光と影を巧みに演出した背景グラフィックは、まるで映画のワンシーンを走っているように美しい。
迫力あるドライビング感覚にも磨きをかけ、より爽快なハイスピードドリフトを可能にした。
レーシングゲームの常識を大きく覆す、究極のリッジレーサー「R4」がいよいよ登場。
namco®
©NAMCO LTD. phone 03.3756.7651 http://www.namco.co.jp/
NOW ON SALE
ガイドブック&ジョグコンも絶賛発売中!
「R4」はプラス1。ボーナスDISC付き! ¥5,800(税別)
ボーナスDISCには、リッジレーサー ハイスペックVer.、ナムコカタログ'98を収録。
PocketStation 対応
R4を乗りこなせ
ナムコ公式ガイドブックR4
¥1,000(税別)
B5版 128P オールカラー
プレイステーション取扱店にてお求めいただけます。
R4を体感できる
ナムコ・アクティブフォースコントローラ「ジョグコン」。コーナリングやクラッシュ時に、ステアリングの重み、手応えがリアルに伝わってくる! ¥3,800(税別)
JOGCON
対応 neGcon
対応 JOGCON
NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古販売を禁止するマークです。
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
JOGCON 及び は(株)ナムコの商標であり、 は同社の登録商標です。"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。当社は本ソフトの中古販売・無断複製・レンタルは一切許可しておりません。

創刊独り言

gM宣言

編集長
桑原修

ゲームはまだまだ面白い

●いつからこんな業界になったんだっけ？「素材ください、お願いします」「他誌と並びなら御の字ですから」「8ページやらせていただきますので、ぜひ」。いやさ、メーカーとの交渉の話なんだけどね。

●ゲームの情報誌って基本的にはメーカーからの素材提供なしには成り立たない。これこの業界の常識なんだけど、出版界では異常な世界。規制範囲という縛り、他誌先行という不条理、メーカーチェックと言われる検閲……。こんな不自然な関係なのに世間的には成長産業として認識されるゲーム業界。そして、その世界へ寄生して早10数年経とうとしている僕。なんだ、居心地良かったんじゃん。そのわりには、ろくにゲームをやらないのに「最近面白いゲームないなあ」とか言ったり、「大コケらしいぞ、あのソフト、ウシャシャシャ」とほざいてみたり。酒を飲んではからんでみたり（余談）。すんげーイヤな人間じゃん、これ。子供に夢売ってるのか、オレ的には。

●そんな悩めるオレを救ったのが、新雑誌やっていいよというお話。週刊誌やっている身で2週間もW杯観戦へと逃亡したオレを、会社は温かく、包み込むように、そして鞭打つように、チャレンジせよと言ってくれたのです。すみません、ここで業務連絡。業界の人に告ぐ！　オレはフランス行ったから左遷されたわけじゃないよ！　とにかくプロジェクトはスタートしたわけです。

●オレは昔Beepって雑誌にも関わっていたんだけど、先日とあるライターと話している中で「『Beep』はゲーム文化を作り出そうという意気込みがあったから面白かった。でも、セガ信者を生み出した罪も大きい」と言われた。作っていた人間の1人としては、ゲーム文化とか高尚なことを考えていたわけじゃなく、行き当たりばったりで、やりたい企画をやっていただけのような感慨がある。平編集部員の僕には部数は関係なかった。でも以前から、「またBeepみたいなのやってくださいよ」と、業界的には評価されていたような気がする。多くの読者にはBeepとい雑誌はわからないかと思うけど、現在の『ドリームキャストマガジン』の前身の前身の前身で、例えようのないゲーム総合誌でした。もし今Beepをやれと言われても、たぶん作れないでしょう。考えて作っていたわけじゃないし、現在のゲーム出版ビジネスにおいては成り立たないだろうし。自分がやりたいものと、ビジネスとして成り立つ雑誌を両立させることは難しいなあ、とつくづく思うわけです。ゲーム作りも同じだけどね。趣味と実益を兼ねるってよく聞く言葉だけど、実現できてる人は尊敬するなあ。

●この雑誌を企画したときに頭にあったのは、文藝春秋社の『Number』です。1テーマでの特集、試合の裏側、選手の心理状態を細かく取材し、書き手の力量であたかもノンフィクション小説のようなクオリティを出すスポーツ誌。同じようなことがゲーム誌でできないか、これが最初のプロット。現在のgMはそれとは多少変わっているけど、根底にあるのは自分たちでテーマを見つけ、取材し、書いていこうということなのです。とにかく読んでよ。まだまだ未熟ではあるけど、その片鱗でも見えるんじゃないかな～と思っている。安穏と業界に生息してきた身には、おこがましいけど、なんか新しいゲームメディアの形が作れないかなと思っている。マスターベーションに見えたらごめなさい。ゲームとか、ゲーム業界がまだまだ面白いうちに、何かアクションしておこうと思ってさ。買って後悔してる？



写真＝鬼頭栄次

目（め）です。眼（まなこ）でもいいです。ゲームを見る目、業界を読む眼を持っていたいということで、こんな絵を作ってみました。エンドルフィンに侵されたような、この眼に写るのは果たしてなんなのでしょうか？　売れ線ゲームじゃないことは確かです。



MIYAMOTO SHIGERU

世界から絶賛されるクリエイターの最新作はまだ夢の途中

宮本茂 LONG INTERVIEW 01

写真＝大金 彰

「僕はどっちかというと、N64になってからプロデューサーというよりは、ディレクターに戻った要素の方が強くて。やってつらいけど、その方が面白いっていうのはすごくあるんですね」

　世界の宮本は、子供のような笑顔で答えた。待たせに待たせた「ゼルダ」に文句の一つも言いたかったが、この屈託のない笑顔とゲーム自体の出来には脱帽。素直に話を聞くしかなかった。

――えらく発売まで時間がかかりましたが、その理由は？

「スタートからいくと3年半ぐらいですか。そのくらいかかった理由ていうのは、マリオ64を作ってる間に並行して走ってたプロジェクトなんで、あまり進まなかったっていう。これが一つ。あとは、例えば映画とかは来年の公開に向けてスケジュールを組んで、予算を組んで規模を決めて作っていけるっていう歴史があるし、メディアの器というのが決まってますよね、ある程度。基本的には2時間でというしばりもあるし、何を作ればどれぐらいの時間かかるかということはみんな分かってます。それが今回のゼルダは新しいものを作ろうと言ってるわけで、N64という新しいハードで、全く今までやってないものを作ろうよって集まったわけやから、ダンジョンが8つあったら1年でできるとかいうふうには計算できないわけですよ。けど、ビジネスなんで、制作開始から2年あればできるやろとか、そういう見通してね。だから、開始時には遅くても去年の暮れぐらい（1997年末）には出せるだろうというスケジュールで始めたんです。ところがやっていくともう、考えてることが膨大で、シナリオが大きいっていうんじゃなくてインタラクティブに、完全に自由に動き回れる空間をきちっと作っていくと、いろんな不備が出きて。その不備を埋めるためにいろんなものを作っていくと、もうブラックホールに吸い込まれていくかのように時間が消えていくという。それが遅れた原因かな。僕はストーリーを重要視はしないんですけど、最初の半年から1年ぐらいというのは以前のシリーズに対して、どういう位置づけにするかということをシナリオライターがずっと練ってた時間。それから、昔のゼルダのどの部分を3Dに落としていって、どの部分を新しく作るのかみたいな、大まかなシリーズとしてのブロック分けみたいな作業をやってましたよね。それから今度は、モーションキャプチャーであるとか、特別なライティングであるとか、バンプマッピングとかいろんなライティング関係の技法とか、それからパーティクルって呼ばれるエフェクト関係から、いろんな技術を実験しました。だから、そういういろんな実験グループが、4つか5つぐらいあって、できあがってきたものを1個ずつメインのルーチンに組み込んで、前作ったものが悪ければそれと入れ替えるっていう作業をずーっとやっていったわけですよね。そうすると、実際にゲームそのものを作ったのは2年以内ですね。だから、3D上で何か自由度の高いものを作るという基礎はできましたから、次のゲームはもうちょっとスケジュール楽かなって（笑）」

――宮本さんの印象として、今回の制作スタッフの方々の仕事ぶりっていうのは満足いくものでしたか？

「そうですね。ま、全員じゃないですけどね（笑）。それは必ずいますからね、いろんな人は。けど、基本的には全員に満点あげたいっていうぐらい。うちは、まあ、ディレクターがズルをするっていうかプロデューサーが楽をするためにもスタッフ全員がクリエイティブにっていうことになってて（笑）。フロンティアって、言葉は古いんですけども、やっぱインタラクティブのメディアっていうのは誰もやってないメディアなんで、だから自分たちがやってることがこれからの基礎になるっていう意識を持ってやろうということを、ずっと続けてるんですね。だから、別に映画、ムービータイプのゲームを否定はしてないんですけど、うちのスタジオでは映画作りと同じ仕事はやらない。それをやるんなら映画のスタジオがやればいいと。うちはインタラクティブのスタジオとしてやるから、映画のような技法を使っても映画じゃない作り方をするし。基本的には、映画っていうのはバラバラの時間軸を、素材を作り、それを実際の時間とは違う構造に編集して、一連の時間の流れを見せるっていう

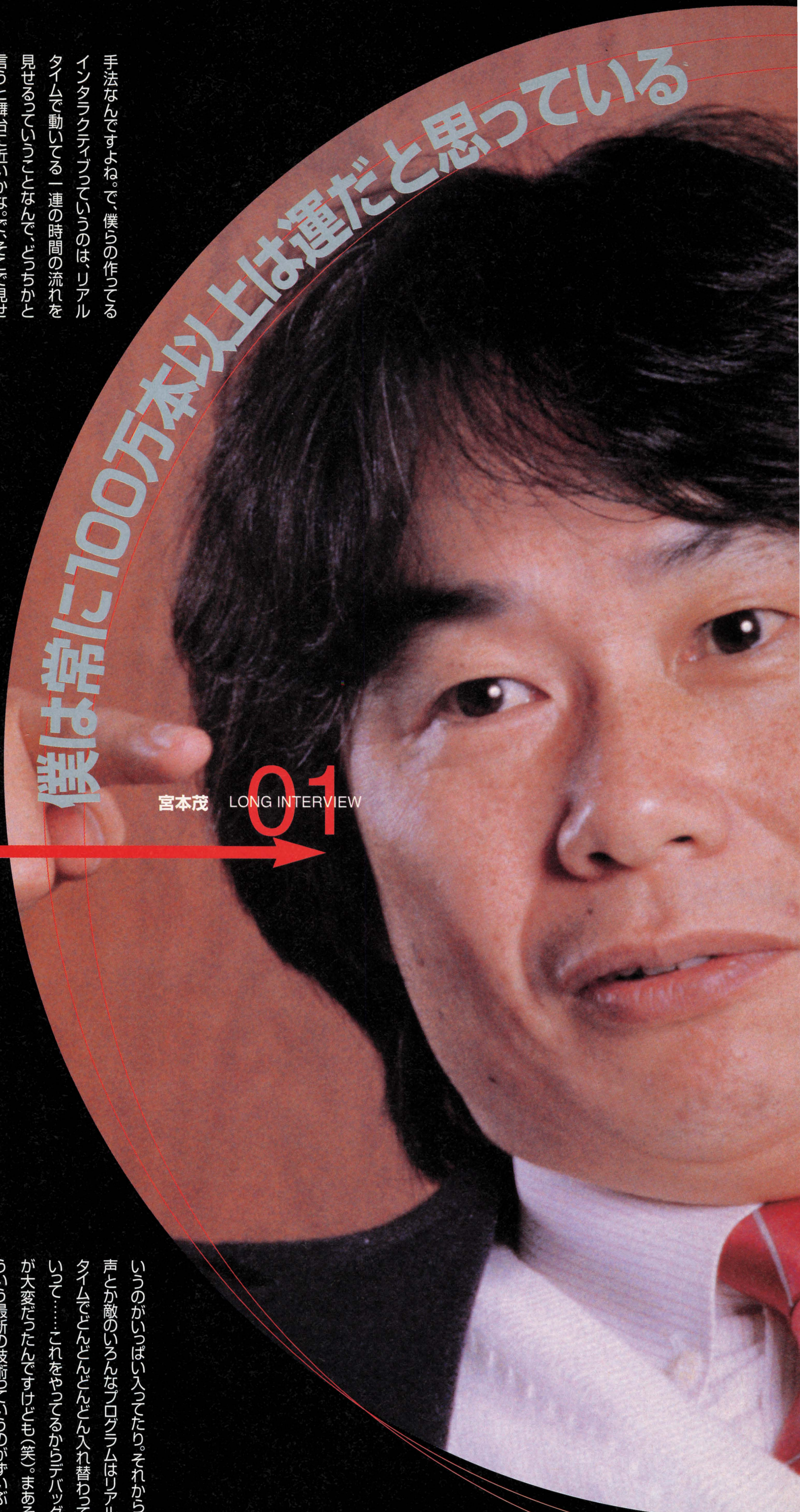
本当の『自信』が作れたとは、まだ言えないです



1952年京都府生まれ
任天堂㈱情報開発部部長
国内開発の任天堂ソフト半数以上をプロデュース。
N64ではよりディレクターに近い形で制作に関わる。
3年の開発期間を経て発売された
「ゼルダの伝説 時のオカリナ」は、
氏の64本目のプロデュース作とのこと。
先日、The First Interactive Achievement Awardsの
「THE HALL OF FAME AWARD」と
マルチメディアコンテンツ振興協会の
MMCA会長賞を受賞。

僕は常に100万本以上は運だと思っている

宮本茂 LONG INTERVIEW 01



手法なんですよね。で、僕らの作ってるインタラクティブっていうのは、リアルタイムで動いてる一連の時間の流れを見せるっていうことなんで、どっちかと言うと舞台に近いかな。で、そこで見せ方をどうしていくかということを、映画のカメラワークという技法を応用して使っていくということだ、というふうにテーマを明確にしますから、絵コンテとか描くにしても、映画のような絵コンテごっこをするのは絶対ダメと。そういうコンテは全部外して、ここに素材がインタラクティブに動いてることによって成り立つ映像を描けと。それは丸三角でもいいと思う。基本的にはアクターが、人物ができあがり、背景ができあがってたら、実はカメラのパスデータが書いてあればそれは絵コンテになるわけですから。どうしても絵コンテを描くっていうと、映画の絵コンテ集を買ってきて、それの真似みたいなところから入るんで、そういう真似から入らずに、うちが必要としている独自の作り方をやっていこうと。それをやってれば面白いでしょって、日々が。だから結構ね、みんなよれよれに疲れてたんですけども、ほとんどの人が面白がって仕事してたと思うし、それが健全なスタジオ運営かと思うんですよ」

――ゼルダは、64DD込みで企画がもともと立ち上がってたものですよね。で、64DDが延期になったっていうとこで、企画自体を見直したりとかあったんですか？

「うん、何度も見直しがあったんですけどね。企画は64DDでないために外した部分がずいぶんあるんですけども、現状はほんと言い訳じゃないんですけど、カセットにしてよかったなと思いますよ。64DDじゃできない部分っていうのがかなり入ったので。64DDでやるんなら64DDのゼルダっていうのがあるんでしょうけど、やっぱりN64の強さっていうのはカセットであるということ。カセットのゼルダに64DDゼルダを差し込むと、裏ゼルダのような別の展開があるっていう作りが、やっぱり向いてると思うんですね。ゼルダはオリエンテーリングが基本のソフトなんで、あちこち行ったり来たりが多いですよね。いろんなデータバンクからデータバンクに飛ぶ間に、いちいちロードの時間が入る。それをごまかしながらやるっていうことをまずまったくしなくていい。それから、ひとつのダンジョンの中でも実は隠れたロードが入ってる部分とかがあるんですよ。ばれないんですけどね。パッと暗くなってパッと明るくなったら次のシーンに行ってるとかいうのがいっぱい入ってたり。それから、声とか敵のいろんなプログラムはリアルタイムでどんどんどん入れ替わっていって……これをやってるからデバッグが大変だったんですけども（笑）。まあそういう最新の技術っていうのがずいぶんと磨けたし、それからほとんどストレスなく、オリエンテーリングに最適の移動ができるようになったということ。これはやっぱりDDじゃできなかったでしょうし。リンク自身の動きの種類というのもずいぶんとカセットにすることで増やせたし。CD-ROMのアクションゲームで、格闘ゲームのような主人公の動きだけに絞ってないゲームって、ものすごく動きが貧弱でしょ。あれは入らないんですよ。だから、CD-ROMでもできるやないって言うけど、きっとCD-ROMでやってる人はカセットでやられたらたまらんよ

シリーズものは積み上げの面白さもある



なと思ってますよね、それは。言わないですけどね、逆PRになるので。別にこれは書かなくていいですよ(笑)。こういうことはね、はっきりしてるんですけども、ユーザーも知らないし、専門家も触れないですよね。だから問題は本体のRAMの大きさなんですよ。ドリームキャストなんかは本体のRAMが大きいから、もうそういう問題はずいぶんないかも分からないけど、豪華な絵が入ったら、当然4倍ぐらいのデータが入るわけですから、じゃあRAMが4倍になったかいうとやっとなったぐらいですから、相変わらず入れへんがなっていうあたりが、インタラクティブもののハードウェアのバランスというか、設計なんですよね。だから、CDで一番大きく変わったのは、サードパーティーの在庫リスクが少なくなったということ。だからビジネスとしてすごくよくなったけど、僕は、インタラクティブなメディアを作る側で言えば、まだCDはベストじゃないと思うんですけどね。ビジネスにとってベストやし、それなりのゲームにとってはいいでしょうし、それから映画のような大容量のデータを扱うものに関してはいいし。だから別にCD-ROMがだめだとは思わないですけど、ゼルダを作るには無理なハードなんですね、今はまだ。

――ゼルダは前評判も高くて、たとえば『ファミ通』のレビューでオール10点とかつけましたね。

「一人ぐらい9点つけるかなと思ってたんですけどねえ。一人か二人ぐらい。賛否がつねに分かれて、ここが好きだっていうのが本当にばらけるゲームやったんで、雑誌のレビューなんかになると批判票が出たりするかなと思ってたんですけど。まあ、オール10点っていってもね、9.5の四捨五入なのか、9.2～9.3やけど10にしとこうかって人もあるから、ほんとの満点かどうか分からないですからね。けど、ありがたいですね、そういうふうに評価してもらえるのは。僕らにすると恥ずかしいところが山ほどあって、じゃ全部直すとどう評価するのかなっていう。全部直してもほんとの10点には届かないでしょうけど」

――マリオクラブではどんな評価でしたか？

「90点半ばぐらいやったかなと思うんですけどね。マリオクラブの評価方法は減点式なので、遊び易さなどはゼルダのような3Dゲームは満点にならないんですよ。マリオクラブとは別のモニター部隊(デバック部隊)には初期の段階から見せていろんな批判をもらったりしながら作ってるし、面白いのは、いろいろ遊びやすく直していく過程で、7月の最初の、大半の人がこれはちょっと不親切だとか言ってたバージョンがあったんですけど、その方がよかったっていう人たちに評価表を書かすと、前の方がよかったって書く。そのバージョンは難易度が高かったというより、自由度がもっと高かった。例えば牧場のマロンちゃんっていう女の子がいますよね。その子がお父さんがお城の中に行ったまま帰ってこないって城下町で待ってるんですけど、実はあれは牧場で待ってる設定だったんですね。だから、お城に行っても全然話が進まなくて、夜の草原をとぼとぼ歩いていると牧場に明かりが点いてて、その牧場へ入っていくと、夜に女の子が一人で入口で歌を歌ってるっていう。非常に不気味な子やったわけですよ(笑)。で、話を聞いてみるとっていうふうに展開していくんです。僕はストーリーっていうのは追わないんですけども、1人ずつの個性的な人が並んで、どういう関係を持っていくかっていうことがストーリーになればいいと思ってるので。そういう構成にしてると、やっぱり一旦お城に行ってしまって、マロンちゃんに会えなくて話が進まなくなってしまう人がいる。だから、わざわざ向こうの方から来てくれるように作り変えたりしたわけですよね。そうすると、最初のバージョンの、とぼとぼ歩きながら、夜に牧場であの娘に初めて会ってときめいた人は、もう向こうから出張してくることに強烈に反対意見を唱えるとかね、そういうのが随所にありましたね。ほんとうに遊んでほしいって方たちに対して、3割ぐらいサービスして削った部分っていうのが、賛否ありましたよね。アクションの難易度と、謎解きの難易度っていうのはそんなに難しくはしてないつもりなんです。でも、筋道の難易度っていうのはできるだけ自由度を高くもっていきたいので広げたんですね。それはやっぱり雑誌であるとかネットであるとかの情報で、いずれ埋められるだろうと。で、埋められるぐらいまでゼルダは売れないと、一つの商品として不完全である、ということまで考えてやってました」

――ゼルダはテーマとしては何を訴えようとしたんですか？

「穴は穴らしく、草原は草原らしくっていう。すべてを、実際そこにあるかのように、それらしく作るっていうのが壮大なテーマやったんですね。だから絶対3Dでないとできない。前はハイラルにいるリンクっていうのを見るゲームやったんですけども、今回は自分がハイラルにいるっていうのがテーマだったんで、どうしても必要やったんですよ。そのためのいろんなカメラアングルがあったり。そういうのに時間かかりましたよね。単に色を変えただけでは朝焼けと夕焼けは区別できないとか、街はもっとにぎやかにしたかったんですけどね。もっと大量に人がいて、みたいな。そのあたりは映画的なのかも分からないですけど。果物屋に野菜とか果物がズラーッと並んでて、売り子のおじさんとかおねえさんとかがいる間から、カメラが前を歩いてるリンクをずーっと追って行くとか



ね。そのくらいまでやりたかったんですけど、裏路地あたりで挫折して(笑)。もう数カ月あるとね、あの裏路地も人がいっぱい歩いてて、そこを歩いてるリンクをパーッとカットを切り換えながら追っていくみたいなことができると思うんです。そういうことをインタラクティブに作る時期に来てるし、入りきらなかったアイディアはまだまだある。本当の世界を作ったというにはまだ足りないですし、これからですね。将来的には、それは明らかに映画とは違うものになるでしょうし、それをおもちゃと呼ぶのか、娯楽って呼ぶのか、楽しみですね。

——現場のスタッフの方が自分自身絶対思いつかないようなアイディアを出してこられたときの驚きというか、喜びというか発見も、今回のゼルダという作品は今までの中で一番多かったですか。

「そうですね。いろんな人がやってますから、それは面白かったですね。けどね、実際やってるスタッフのうちの半分ぐらいはゼルダとかマリオを作ったことがないっていう、他の仕事をしてたという人たちが多いんですよ。ところが不思議なことに、まとまってガーッとやってるといつの間にか任天堂らしくというか、ゼルダらしくなってくるというところは、結構面白かったですね。最初はみんなに分からないと言われたんです。さうき言ってた、洞窟は洞窟らしく、今度は温度とにおいを感じるゲームだぞというテーマが。雑誌なんかにしゃべると余計に、一体どういうことなんですかって言われるので、馬に乗って走るっていうことですよみたいに言ったり。でもそれぐらいで結局みんな分かってくれてて。室内に入ってったときに、そこの質感であったり温度であったりにおいっていう、カビのにおいとかまで感じるぐらいなクオリティの絵を作るとか。それは絵のクオリティで決まってきますからね。そのあたりから、太陽は動かなあかん、水は流れなあかんとか、霧はかからないといかんとか、時間が流れなあかんとかいうふうにザーッと広がっていって、ブロックごとの実験をしていったんですよね。不思議なものを作りたいというのがあって、洞窟なんかにずーっと入っていくと、広い大きな部屋があって、その真ん中にこう、脳みそのような固まりがほっておいてあってナマコでもいいですよね。で、何なのか分からないっていう。オカリナを吹くとブクブク動くし、剣でたたくと泣くし、みたいないろんな反応をするけど一体何か分からないものが、ずーっと気になってるっていうふうなゲームですよね。それがやっぱりゼルダなんだろていう。だから、かっこいい剣を持ってドラゴンのクビをバズッて切り落とすっていうのがゼルダじゃないよっていうことをずーっと言いながら、ゼルダ的なものを洗い出していった。けど、片やRPGのファッションであったり、中世であるという絵になるカットっていうのを、外しては成り立たないですから。だから、ずいぶんと途中でディレクター間で、一体ゼルダ的っていうのは何なのかっていう議論が起こったり。で、いくつかのものを、これはゼルダ的、ゼルダ的じゃないとか分けていくときに、どういう基準でそれは分けてるのか、はっきりしてくれと言われることもあったり。でも、わりとまとまって最後までできましたね。うん」

——任天堂の中で、宮本さんは非常に突出した存在なわけですが、そういう中でプロデューサーとかディレクターとして、後進を育てるということ関してはどのように考えていらっしゃいますか?

「この間ね、拝んでくれる人がいて、いやじゃなかったらあなたをイメージしながら拝んであげようと言われて、面白いんでやってもらったんです。そしたら、これから今までの仕事をまとめて後輩に伝えていくことを始めなさいとか言われて、やっぱりしないとあかんのかなって(笑)。45歳になると、やっぱりそういうことをする時期なんかなと思うんですけどね。僕は意識して育てようとは思わないですけど、切り離そうとしてますよ。今、手塚とかは、もうすでに独自に『ヨッシーストーリー』とかのモノ作りしてるし。だからもうそのあたりはかなり切り離しになってますし。あと他のチームも、だいぶ僕が直接細かく見なくても動くようになってますから。だからかなり、そういう意味じゃ広がってきたと思うんですけどね」

——任天堂で仕事してよかったなあと



クリエイターは年齢で終わる仕事ではない

思うところってどんなところですか?

「ほとんど仕事のことだけを考えて仕事できたっていうのが一番いいんですね。普通もっと雑多な悩みが多くなりますからね。今うちの環境というのは、人間関係に関して複雑なトラブルが起こりにくい構造を持ってるというか、それは管理体制とか、ま、平等主義というのが一つですけどね。わりと給料とか横並びですし、特別な待遇はしない。それから管理職間の権力闘争とかそういうものはほとんどないっていう、これはものすごく楽な組織で。しかもワンマンなんで、社長を説得できれば企画が通るんで、仕事以外の苦労をしなくていいんですよね。独立しないんですかとかよく言われるけど、僕はもともとID(INDUSTRIAL DESGINER=工業デザイナー)だったので、任天堂に入るとき、クラフトをやるか工業デザインをやるか迷ったわけで。クラフトっていうのは一人ずつの人に届けるために仕事をするっていう仕事で、工業製品っていうのはやっぱり大量の、マスに対して製品をばらまくもの。マスに製品をばらまくためにはスポンサーがいないとできないっていうところで、企業に入ってIDやろういう筋道で来たんで。だから、個人で動かせるお金っていうのと、企業で動かせるお金っていうのは全然別っていう意識が最初からあるんですよ。そのへんを最初から分かって仕事をしてたので、それはすごく気楽ですよね。だから、N64がうまく行かなかったときに、日本だけで考えてるとその歪みっていうのがいろんなところに出てくるんでしょうけど、海外では本当にうまく行ってるし、たぶん、来年僕のやりたいプロジェクトっていうのがよっぽど馬鹿げてない限りは、予算は自動的に出るでしょうし、銀行に行く必要もないし、誰かに給料が払えなくなるかもわからんっていう問題もないし、そのプロジェクトが仮に3年半かかってしまったとしても(笑)、最後までやり遂げられるし。そういう意味じゃ、ものすごくみんな恵まれてて、うちの社員って結構それ勘づいてると思うんです。山内社長自身が、娯楽で儲けた金は娯楽でしか使わないっていうふうに言いますから。うちの利益っていうのは全部、娯楽の業界が新しいチャレンジをするならどんどん使おうと。すごくそこは健全に運営されてると思うんですよ。だから、64DDとかにもどんどん開発費をつぎ込んでるし。これは64DDというものがゲームの世界の流れをある種変える可能性を持ってるって、信じてるからやってるわけで、単純にビジネスだけで成り立つか見たら、今の日本の議論でいくと、もう止めた方がいいんじゃないでしょうかって言われるでしょうが」

——10年後はまだ、ゲーム作ってらっしゃいますか? いつまで自分ではできると考えてますか。

「何かやってると思うんですけどね。年で終わる仕事ではないという意識はありますね、もう。それは39歳ぐらいから。昔、電通の堀井さんっていう広告のプロデューサーがいやはって、ハエハエカカカ、キンチョールとか大阪のバカなコマーシャルっていうのをほとんど仕切ってた人なんですけど、その人に10年ぐらい前に会ったときに、いや35を過ぎると僕も仕事がだんだんできなくなるんで、枯れていくん違うかという話をしたら、何を言うてんのって。俺なんかまだ現役でやってる言わはったとき、49歳やったんですよ。僕はまだその年にも届いてないから(笑)。それが実は励みになってるんです。物理的には無理きかなくなるし、漫画家がぱたぱたと60歳くらいで死んでいくので、ゲームデザイナー60歳寿命説の筆頭に僕はあがるのかなあと思うこともありますけど」

——少子化が進んでいますが、歳をとったら、年寄り向けにゲームを作ろうと考えたりしますか?

「僕ずっと欲深いですからね、やっぱり、そのときは5歳から90歳までっていう(笑)。まあ、おもちゃ業界全体にとっては少子化っていうのはなめて見れない問題でしょうねえ」

——お子さんはゼルダ遊んでますか?

「今ね、試験中なんですよ、上が中学校でで、ちょっと禁止してるんですけども、やってますよ。いや、すっごく素直に遊んででこわいぐらいなんで。で、情報交換で盛り上がってるから、僕が言うでしょ、で、兄弟でしょ、でお母さんに話を最近ちょっと聞いてもらえるようになって、それで友達がいて、学校で何人か話すでしょ。そうするとかなりね、情報の輪が広がってきててね。うちはオカリナも置いてあるし(笑)。オカリナで実際にメロディーをふいたり、他のメディアに広く広がっていってるので、聞けば何でも知ってるし、便利でしょ僕が。結構いい感じでゼルダは遊ばれてて。だから、最近ちょっと父親として見直されてるんですけどね。12曲全部知ってるかとかいうのが(笑)」

(12月3日任天堂にて収録)

ジーエム
1999 01
COVER
ロゴデザイン=TZ（金田隆顕）
デザイン=呉 幸子（呉事務所）
写真=鬼頭栄次

CONTENTS

013 ドリームキャスト全肯定

様々な障害もなんのその、まずまずの販売台数を確保し、この不況下に明るい話題を提供してくれたDC。1カ月半を経たDCのこれまでの道程、これからの課題を浮き彫りにしつつ、あえてDCのすべてを肯定する。

050 バイオハザード恐怖大全
── 異形のイコノロジー ──

待望の「2」の発売で、98年もその健在ぶりを見せつけた「バイオハザード」シリーズ。かくも多くの人々を魅きつける"恐怖"とは、そして「バイオハザード」とは何だったのか…？昏い魅力を放つ異色の大作を、gM流に解釈する!!

巻頭ロングインタビュー
006 宮本 茂
（任天堂）

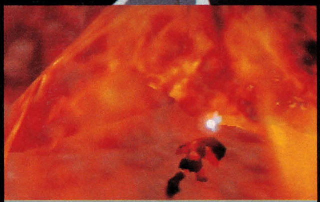
「シリーズものにはシリーズものの面白さがある」






005 gM創刊宣言「ゲームはまだまだ面白い」
030 ポリゴンギャルグラビア CUTIE GRAPHICS
イラスト=くつぎけんいち
032 物心……モノゴコロ「REAL SNIPER」写真=鬼頭栄次
033 ゲームマシン夢子 マンガ=水野純子
037 メカキチエレクチオン 山田隆博インタビュー
038 あの頃の私とゲーム YURIMARI編 写真=笠井爾示
040 あなたのメモリー見せてください
042 ゲーム春秋 文=阿部広樹／前本進一／多根清史
044 読み切り連載小説「蝶はすぐ死ぬ」
文=清水マリコ 写真=森山大道
047 THE LAST WORD 編集後記
090 R4 Rという十字架
リッジシリーズ開発スタッフインタビュー
097 作画師たちの挑戦「マジカルカナン」
130 私家版'98ベストゲーム
清水ミチコ/杉作J太郎/中原昌也/鈴木みそ
園子温/カーツ佐藤/天野譲二
136 ゲーム業界オレ的ランキング
142 新郊外ゲームエイジ
鶴見済インタビュー 写真=ホンマタカシ
144 読者プレゼント



103 gM RECOMMEND
gMが推奨する最近のお気に入りゲーム

ペンペントライアイスロン(DC)
ゼルダの伝説 時のオカリナ(N64)
ピカチュウげんきでちゅう(N64)
ダンスダンスレボリューション(AC)
GODZILLA GENERATIONS(DC)
信長の野望Internet(PC)
ポケットファミリーGB(GB)
やるドラシリーズ
ダブルキャスト/季節を抱きしめて
サンパギータ/雪割りの花(PS)
エアガイツ(PS)
最終電車(PS)

STAFF
編集長 = 桑原 修
デスク = 秋山 勤
編 集 = 本郷正弘／西岡浩二郎／岸田准一
ライター = 阿部広樹／佐久間亮介
佐々木功一／渋谷哲也
曽我部悦承／田辺昌規
多根清史
飯田斬九郎(無所属トップ派)
前本進一
アートディレクター = 呉 幸子
デザイン = 呉事務所(呉 幸子/小谷中一愛
黒田 薫)大竹教久/佐藤安弘
写 真 = 大金 彰／大屋哲男／鬼頭栄次
笠井爾示／小林 伸／深澤まゆみ
ホンマタカシ／森山大道
イラスト = 犬木加奈子／カルメン伊藤
くつぎけんいち／花くまゆうさく
日野日出志／八重樫彩蔵
サンクス=金子光晴／高橋直子
広 告=湯浅 淳／辻 順一
青木香織／坂田和香子
販 売 = 平山明徳／大村耕史
業 務 = 中嶋和史
印 刷 = 大日本印刷



1998年11月27日、午前10時23分。
オーストラリアから来た
アンドリュー・カーターは
JR秋葉原駅にいた。

Feature Story 1

DREAM CAST
ドリームキャスト全肯定

つまり、
ドリームキャストとは
そういうハードだ。



DREAM CAST

「私たちはドリームキャストのために並んでるんじゃありません。列の半分以上は「センチ」ですよ」'98年11月27日午前1時。コンクリート冷えする東京・秋葉原のゲーム店前で彼女はヒステリックにそう答えた。開店まで7時間以上あるこの時にも、アキバには数名の報道関係者の影が見られる。行列の先頭にいる彼女は何度もフラッシュを浴びたせいで少々ナーバスになっていたのだろう。「半分以上センチ」はオーバーだが、実際のところ、この店の行列の3割くらいは同日に発売されるWindows版「センチメンタル・グラフティ」目当ての客であった。

不況の真っ只中、景気のいい話題を求める各マスコミは秋葉原や新宿で繰り広げられる「DCフィーバー」を盛んに取り上げたが、全国のパートナーショップにおける発売日状況はもっと落ち着いたものであったに違いない。そもそも「予約せずにDCを買える店」が少ないのだ。12月末頃には各店先にオレンジ色の箱がちらほら見られるようになったものの、DCの第二の心臓、NEC製「PowerVR2」の歩留まり問題によって、当初15～20万台を予定していた初回出荷数は約10万台にまで下方修正された、と想像される。そのため、DCの予約開始2日後の10月22日には、全国の店舗に「予約受付中止」を呼びかけなければならないほどセガは追い込まれていた。

しかしこうした状況は「予約を締め切るほどの人気ぶり」と、プラスに見ることもできるはずだ。都内の数店に「現場の声」を求めてみた。

「需要はあるが『何日に入る』と客に言えなければ予約も取れない。特約店の選定、定価、同発ソフトなど、11月27日に発売する商品にしては情報のアナウンスが遅い。10月にいろんな発表をされても1カ月しか注文までの時間がない。これでは年末商戦も先が読みやすいPSやGBがメインになる」（量販店・店員）

「全国で5000店を選ぶところまではいい。だが各店舗への配分（DCを卸す数）の設定基準が不明瞭。売り上げ1億なら何十台とか、ハッキリさせてほしい」（チェーン店・店長）

と、販売店の意見にはきびしい内容が目立つ。

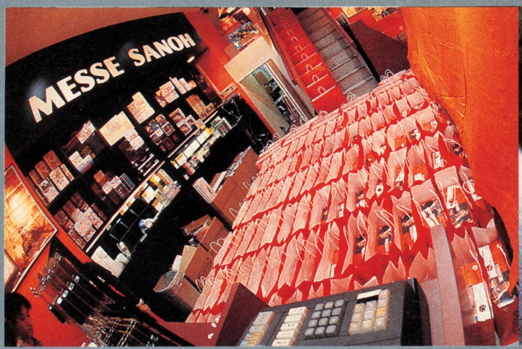
しかしこの不況下、初回出荷分の約10万台は初日でほぼ売り切れ。本体＋ソフト1本＋メモリ1個という最小単位で考えても約4万円の客単価だ。単純計算で40億円近い売り上げを1日で立てるDCは、小売業者にとっても美味しいアイテムであるに違いない。まして、リストラに喘ぐ他業種にしてみれば、DCビジネスは「夢」のように映るのではなかろうか。その意味でドリームキャストは'98年末に生まれたヒット商品だと断言できる。

しかも「定価で売っても赤字」と噂されたサターンと違い、DCは「定価29，800円で利益が出る構造になっています」（セガ・CSプロモーション部・竹崎氏）。竹崎氏の発言か

行列と、喧騒と。

9月まで待てず、飛行機で買いに来る——。それほどまでに人を魅きつけるハードの離陸はどのようなものだったのか？ DC立ち上げ環境を再考察する。

Feature Story 1 ドリームキャスト全肯定





発売日の朝、報道陣に囲まれる(株)セガ・エンタープライゼス・入交社長。以前、入交氏は本田宗一郎氏の言葉を借りて「人間の頭ほど慣性の大きなものはない。舵をとっても曲がるのに時間がかかる」と語っていた。元・ホンダのプリンスはセガを変えられるのだろうか。

ら、このハードが100万単位ではなく1000万単位の出荷を「はじめから」折り込んでいることが読み取れる。部品の仕入れ数(予定数)を多くして、1つひとつのパーツ単価を安くする＝生産コストを抑える、というわけだ。だからこそ史上最強のゲームマシンをこの破格でユーザーは手にすることができる。もちろん、そこには大きなリスクも潜むのだが。

やはり、まちがいなくセガは「この勝負に賭けている」のだ。

0×3

ドリームキャスト発売前、業界内ではこんな噂が飛び交っていた。〝年内15万台〟〝いや年内8万台だ〟。結局、当初懸念されたほどの少ない出荷数ではなかったが、不足感はやはり否めなかった。確かにドリームキャストは販売チャンスを逸した。直接的に責任はないとはいえ、ドリームキャスト・ビジネスを共有する人々(流通、販売店、ライセンシー等)に失速感を感じさせたのはセガのイメージダウンにつながったかもしれない。

DCを期に直販制に踏み切り、0-DISTANCE(流通のスリム化、メーカーとユーザーの距離を最小限に)、0-DELAY(レスポンスをスピーディに)、0-DISAPPOINTMENT(満足感で需要喚起)という3つのゼロを原則として提唱したセガ・ミューズにとっても、その3原則が早くも崩れたことは痛かったに違いない。とはいえ、こういう事態が起きたからこそ、セガ・ミューズの3つのゼロの実践が試されるとも言えるのだ。試しに販売店に聞いたところ、サターンの頃と比べ、かなりレスポンスは早くなっているという。確かに販売店の希望数ではないかもしれないが、ハードは毎週出荷され、年末までに50万台、年度内100万台出荷という、当初の理想的なビジネスプランへと修正されつつある。

振り返れば、'94年末、セガはサターンでもハード不足という同様の失態を演じた(PSも同じであったが)。しかし、その時の流通スタイルとDCのそれは全く異なる。モデルケースとしてSCE流通を研究し、模倣することにより、発売初日のハード不足は招いたが、以降は前回の轍は踏まないだろうと見られている。

「良いところは認めることです。結果的には『同じようなものプラスα』になる。問題点の改善については半年後をめどにソフトメーカーや小売店と話し合って結論を出したい」(セガ・ミューズ・毛塚氏)というように、将来的にはさらに理想的な流通形態を模索しようとしている。ハード不足はもはや過去の話過去を糧にできればいいわけだ。みんなも忘れろ、オレも忘れる。そして明るい未来へ！



(株)セガ・ミューズ
代表取締役会長 **毛塚敏郎** 氏

1%の確率で――もうひとつの「ハンカチおとし」

'99年1月20日までドリームパスポートを使用して行われる「ハンカチ落としキャンペーン」。こちらはご存じのユーザーも多いかと思う。まだ身近に当選した人はいないが、まあそれだけ確率が低いということだ。ところで、この「ハンカチ落としキャンペーン」を超える低確率で、DCに〝当たり〟があるという話は知ってるか？ その〝当たり〟とは、ズバリ不良品。こちらに関しては偶然その当選者の話を聞くことができた。

「もうね、すごいんですよ。コマ落ちが。VF3tbなんて、デモくらいしか見れない。まさしくこれは問題となったPowerVR2のバグでしょうね。でもドリームパスポートはまったく問題ないんですよ。うちのPCよりも快適なくらいで、買った初日はインターネットしかやらなかった。というかできなかったんですけど」

結局彼は交換したらしいが、しかし待て、いいのかそれで。キープしてもう1台買うのがセガファンとしての務めではないのか。現状で15万台のうちの1%といわれる確率が、今後さらに0コンマの世界に入ってくるはず。となれば初期出荷不良品は、その価値が大きく変わってくるだろう。そんな考え方もあるかなあと思ってるけど、だめ？

カレシ・カノジョの場合

「ドリームキャストユーザーのうち、100人中80人が買って満足している」というアンケート結果を見て、DCを買う気になる人がいるのだろうか？……という疑問から、街で会った３人の声を載せてみました。

会社員。20歳。新宿・西口にて。ゲームはうまくないが、どんな種類のものでも遊ぶとか。

「『バーチャ』と『ゴジラ』を買いました。『バーチャ』は友達とやるからスティックを２つ買って。５万円コースですよ。払う時になって自分でもビックリしました(笑)。この間、キーボードも買ったからもう６万かな。ええ、休みの日はずっと遊んでるから満足してます。でもさすがに２本だけじゃ飽きちゃうので、もっとたくさんソフトを出してほしい。『オラタン』『サクラ』『バイオ』はまだ先ですよね。

意外とおもしろいですね、インターネット。今までやったことなかったんで珍しくて。セガのＢＢＳとか、ドリームキャストの噂がのってますよね。濃い人いっぱいいるなぁって(笑)。メールも使ってみたいんですけど、まわりにアドレスもっている人がいないんですよ。試しにメールチャムに送ってみたら、バカにしてたんだけど、ちゃんと返事してくれるのでビックリしました。」

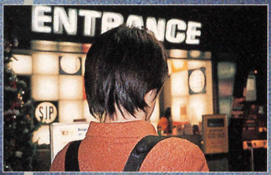


大学生。20歳。お友達と新宿ジョイポリスに来ていた彼女。ゲーム誌もたまに見るとか。

「ドリームキャスト買いましたよ！『バーチャファイター』で遊んでます。弟がジョイスティック買ってきてくれたんで。

インターネットもやってますよ。ホームページ見たりとか。でも、メールは友達からもらってみたんですけど、居間のテレビで見るのはちょっと。今までどおり、学校の情報センターで見るのでいいかなって。アドレスは、弟にあげちゃったけど、課金どうするのか考えてないんじゃないかな。そう、居間に置いてるんですよ。自分の部屋に持っていくと弟が入ってくるから。プレイステーションも自分のお部屋に置いといたんですけど、今は居間に置いてます。

次なに買うかですか？　えーと、『バーチャファイター』がやりたくて買ったからなあ。弟がなんか買ってくると思うんですけど。そういえば、鈴木裕さんがなんか作ってるんでしたっけ？」



フリーター。18歳。秋葉原にて。自他ともに認めるゲーマーでハードはすべてあるとか。

「え？　本体と一緒に買ったソフトですか？　なんにも買ってないです。『セガラリー２』のためにＤＣ買ったんですから。同発のタイトルで興味のあるのはなかったし。『バーチャ』ぐらい買ってもいいかと思いましたけど、やっぱりやめました。友達が買ったし、１人じゃたぶんやらないだろうし。

いいんです。どうせ、他にもやるゲームいっぱいあるし。とりあえず、友達と買いに来る約束してたし、予約入れといたんで本体だけ先に買っとこうと思って。品薄になって後で買えなくなったんじゃ嫌でしょ？

いえ、インターネットもしないですよ。パソコンあるんで。今日買っていってる人はみんなインターネットなんてしないでしょう？『セガラリー２』１月14日でしたっけ？　年末に『ソニック』は買うかもしれないですね。正月にやるゲームが無かったら買いに来ます。」





ドリームキャスト全肯定

Feature Story 1

POWER



自殺的発言だが、DCタイトルの発色の美しさ、細密な描写は雑誌上で再現することができない。それほどまでに磨かれた描画能力だからこそ勝算があるのだが。

ゲームをやらない人にも「このゲームはスゴイ」と思わせるにはどうすればよいか？　たぶんこの答を知り尽くしているのがスクウェアという会社なのだろう。だからこそCMではムービーを中心に露出し「キレイな映像」をたくさんの人に見せつける。ソフトの販売結果からもこの戦略の正しさは証明済だ。結局「映像は力」ということになる。

デファクトスタンダードという至上命題を課せられたDCにとって、「マニア以外にどうやって買う気を起こさせるか」は最重要課題。湯川専務で知名度は上がった。今度は実際に4万円ほどのお金をサイフから抜き出してもらわなければならない、というわけだ。その時、決め手となるのは滝沢君ではなく、映像としてインパクトのあるタイトル群になる。

で、現在発表されているラインナップを「キレイな映像」という点からだけで眺めてみると正直「イイ線いってる」のではないだろうか。金・人・時間ケタ違いの「シェンムー」は別格としても、開発中のものを含めて映像面のクオリティは軒並み高い。現在のPSがハードとプログラムの両面で進化を重ね、発売時の倍近いポリゴン数を表示していることを考えても「これから」であるDCのポテンシャルは相当に高いといえる。あとはそうしたタイトルをいかにアピールできるか、にかかっている。

11



12





GD-ROM

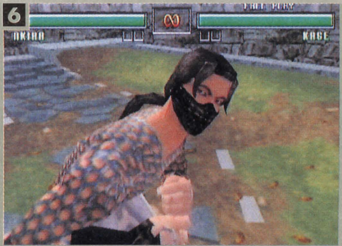
GIGABYTE DISC – READ ONLY MEMORY

1 「Dの食卓2」ワープ／A・RPG／'99年内
2 「SONIC ADVENTURE」セガ／ACT／'98年12月23日
3 「ペンペン トライアイスロン」ゼネラル・エンタテイメント／RAC／'98年11月27日
4 「総天然色立体冒険活劇 パワーストーン」カプコン／対戦ACT／今冬
5 「FRAME GRIDE」フロム・ソフトウェア／対戦ACT／'99年春
6 「バーチャファイター3tb」セガ／格闘ACT／'98年11月27日
7 「戦国TURB」NECホームエレクトロニクス／A・RPG／'99年1月14日
8 「ブルースティンガー」セガ／ADV＋ACT／'99年3月
9 「GODZILLA GENERATIONS」セガ／ACT／'98年11月27日
10 「エアロダンシング featuring Blue Impulse」CRI／フライトSLG／'99年2月
11 「魔剣X」アトラス／ADV／'99年内
12 「セガラリー2」セガ／RAC／'99年1月14日

3


4

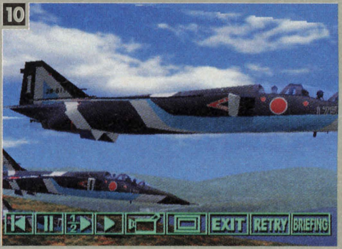

5


6


7


8


9


10






社外取締役を退任した三枝成彰氏と新婚・チバレイが司会。とにかくみんな「シェンムー」に期待している。湯川元専務も。

,000,000のキラータイトル

莎木
シェンムー

去る12月20日、パシフィコ横浜で大々的にお披露目となった超キラータイトル「莎木（シェンムー）」。そのリアルタイムモーションの圧倒的美しさと、なぜか郷愁を誘う世界観には、参加した誰もが驚嘆していた。それもそのはず。この「シェンムー」じつは構想2年、制作3年、制作費は40億～45億と噂されている（業界事情通）ほどの手間・暇・金を費やしたゲームだからだ。

ひとくちに45億といってもわかりにくいだろうが、「FFⅦ」の倍以上、映画『タイタニック』の約半分、日本映画レベルでは信じられない制作費といった感じ。とすれば、これを取り戻す売上本数というのは、少なく見積もっても300万本以上は必要だろう。しかし、「シェンムー」が発売されるであろう'99年春には100万台出荷がクリアされているかどうかというところ。あれ？ 無理じゃん。ここが男・セガなのである。この巨大なキラータイトルで、採算度外視してでもハードを伸ばす、そんな男樹（おとこぎ）を感じるわけだ。デファクトスタンダード・マシンの地位は「シェンムー」で決まり！

ピザよりオトクで リンゴよりオイシイ

ドリームキャスト全肯定 Feature Story 1

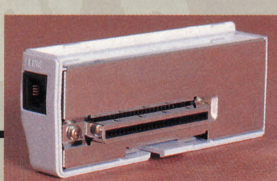
「最近ピザ食べた？」で始まるiMacのCM。「インターネットやってみたいけど先立つモノが…」なんて人にはかなりそそられる内容に違いない。しかしちょっと待て。iMacの「ピザより安い」は月々2，300円の1％ローンのこと。当然、定価の178，000円はキッチリ耳をそろえて払わなければならない。もちろんiMacはMacだから単純にDCと比較はできないが。でも「とりあえず自分の家（←これ重要）で無修正エロ画像、いや世界中の情報に触れてみたい」貴兄にとって約18万はデカくないか？ DCなら新規登録後の120分（4月上旬まで時間制限なし）はプロバイダ料もタダだから本当に「電話料金と約3万円ポッキリ」で広末涼子のアイコラ画像を体験することができるのだ。しかも手続きはカンタン。広大なネットの海で思う存分エロ画像に触れた後「何だ、こんなもんか」とピザ、いや気持ちが冷めてしまっても3万なら「フロ1回分」として心の整理もつく、というもの。DCならゲームもできるし。彼女に振られた夜に1人興じる300万ポリゴンワールドもなかなかオツだ。

ここまで読んで「でもテレビで見ると画像が粗くない？」とエロ画質にこだわるマニアックなアナタのために調べたところ、DCのブラウザ「ドリームパスポート」は画面のチラツキをおさえるなど、テレビでも文字情報などが読みやすいように配慮されている、とのこと。実際、編集部で試しても文字は大きく表示され、ページレイアウトも見やすいものだった。それにリーズナブルな価格で大画面映像を楽しめるのはテレビのメリット。パソコン用大型モニターは高価だ。

と、いいことづくめのDCなのだが1つ問題が。それはバックアップデータの容量。お気に入りのホームページアドレスやもらったEメールは保存できるのだが、ビジュアルメモリにヒロスエ画像はダウンロードできないのだ。「大容量メモリの商品化も検討中」（セガ・ネットワーク事業開発室・西村氏）とのことだが、ぜひ、がんばってくださいセガ様。この男の夢さえかなえば、禁断のリンゴより美味なことまちがいなしです！



これはアイコラでないけど、DCでもちゃんと見られるのでご安心を。


モデム部分は交換可能で、将来のハイスペック化も見据えた設計だ。

¥4,500.




左が『週刊セガサターンマガジン』、右が『Beep』（どちらも小社刊）。

奇妙な一致

最近ゲーム誌を読んでいると「ハテ、これってどこかで……」という既視感におそわれる。試みに古い雑誌をあさってみると……予感は的中。ザックザックと似たような記事が出るは出るは。例えば『Beep』'88年11月号と『週刊セガサターンマガジン』'98年10月16日号を開くと、ハード開発者の佐藤秀樹氏が前者でメガドライブ、後者ではドリームキャストについて説明している。しかも「これからの家庭用マシンはゲーム＋αで使われる」なんて同じようなことを語っているのだ。これは佐藤氏の先見の明の証か、それとも……。きっとセガサターンのコンセプトも同じだったんだろうなぁ、などと勝手な想像に思いを馳せ、頭に浮かぶのは「歴史は繰り返す」の格言。たしかメガドラもスーファミに先行発売して……いや、そんなはずはない。セガは10年ごしの夢をDCで開花させてくれるのだ！ と、自分を励ましつつ、今度は古いサターン情報誌のページを繰る。するとまたしても鼻をつく刺激臭が……。原因は古書特有のカビ臭さではなく、ソフトラインナップにあるようで。とくに「VF」と「VF3」に限らず、全体としてのトーンが似ていると思うのですが、みなさんどうでしょう？

ライセンシーの開発陣にとって、DCがどれだけ魅力的なハードか。それは、ここでのテーマではない。しかし、その答えは発売前段階でのライセンシー"322社"という数字で明らかなのではないだろうか。例を挙げれば、PSは最盛期で500社(国内外で)を超えるライセンシーを抱えていた。ところが現在では、国内でも200数十社程度、自社ブランドを持っているのは200社を切る。そんな時代での322社(これは国内のみ)だからこそ価値がある。実質ほとんどのライセンシーがダブっているということだろう。ということは、多くがPSだけでは不況に立ち向かえないとか、新たなるチャンスを求めていると考えられるのではないだろうか。

「ライセンシー認可については、実績があるなしではなく、ソフトを作って売るだけの最低限の基盤があれば、基本的にはOKなんです。別に何か条件を設けて、絞っていくということはありません。あと、ライセンシーがDCに参入するメリットとして考えているのは、ハードの累積台数、ソフト販売数等でのインセンティブプランです。要はソフトを売れば売るほど得をするというシステム」(セガ・CSプロモーション部・竹崎氏)

こういったインセンティブプランは、SCEでも実施されている。かなりライセンシーにも好評だという。しかし、PSではSCEが1人勝ちと言われてしまう。こうならないために、セガはロイヤリティやプレスフィーを押さえ(GD-ROMはCD-ROMより原価は高いが)、DC本体価格もギリギリに設定し、業界みんなで盛り上げましょうと提案している。

「DCには2つの理念があります。1つは『DCの成功はソフトメーカー、ハードメーカー、流通の皆様に適切な利益をもたらし、業界の発展に寄与する』、もう1つは『DCはクオリティの高いゲームとチャレンジングなゲームをサポートすることで、ゲームクリエイティビティ発展の場を作っていきます』というものです。公正な利益で業界の発展ということなんですけどね」(前出・竹崎氏)

実際のこの理念が生きてくるかどうかは、数年見守らなければならないだろう。理念とは夢だ。Jリーグのように、理念と企業の論理のぶつかり合いということは避けなければ。しかし、理念(夢)が腐ることはない。その意味で、この意気込みや良し。

322



「鉄拳4」か「ダンシングアイ」か？

それが問題だ

サターンに参入していながら現在まで1作品もサターンタイトルを発売していないナムコが、昨年の10月6日、電撃的にDC参入を発表した。DC肯定派としては嬉しいかぎりだが、ファミコン時代からの業界人の脳裏には、おそらく「あの頃のこと」が思い起こされているに違いない……。

実はメガドライブ時代にもナムコはセガ陣営でソフトを数本発売している。その頃のメガドライバーたちも現在のセガファン同様、ナムコ参入に狂喜し「第1弾は『源平討魔伝』か?」と期待に胸を膨らませた。「源平」は同時期、シャープのX68000シリーズに移植されており、同じCPUを搭載するMDへのリリースも風説とは言い切れない状況だったのだ。が、待ちに待った初参入タイトルは「フェリオス」……。同じセガ人としてメガドライバーの落胆振りは想像に余りある(これは言いすぎ)。

'90年当時を振り返って、ある事情通は「任天堂陣営において自社の地位が低下したナムコが示威行為としてセガに近づいたのでは」と語る。「これは現在の状況にも近い。『GT』のヒットで「リッジ」シリーズは価値が低下。またSCEとスクウェアの親密な関係もおもしろくないはず」(同事情通)。ナムコの本気度はDC参入第1弾タイトルではかられるのだ。

双子の妹について

カタナ、フェニックス、ブラックベルト……。DC発表前、セガ次世代機の名称について、業界内外ではさまざまな憶測が乱れ飛んだ。その中にDCのアーケード用互換基板「NAOMI（ナオミ）」の名前も見ることができる。「ビジュアルメモリを介して家庭とアーケードをリンクさせ、新しい遊びを提案」。彼女がマスコミに取り上げられる時はこうした文脈で語られることが多い。たしかに、自分が育てた「サカつく」選手が「バーチャストライカー」で活躍するといったイメージはキャッチーだ。が、この双子の妹のチャームポイントはもっと単純に「低価格な高機能CGボード」という一点に集約されるのではなかろうか。

現在のCGボードの相場は、ナムコのSYSTEM12の約30万円（筐体含む、以下同）からセガMODEL3の約100万円の間といったところ。対するNAOMIは、MODEL3クラスかそれ以上の性能をもちながら、サターンの互換基板ST-V並みの約20万円程度で取り引きされているらしい。これは安い。

もし、このNAOMIがセガ占有のハイエンドボードだったとしたら、喜ぶのは各ロケーション経営者と彼女の生みの親であるセガだけ。他のメーカーは羨むしかない。だが、すでにテクモやカプコンがNAOMIタイトルを作り始めているように、セガは「手塩にかけて育てた箱入り娘をライセンシーに嫁がせている」のだ。

「億を超す開発費が必要」と言われるCGボード。アーケード市場に参戦する各社にとってNAOMIのアライアンスは喉から手が出るほど欲しいはず。そして何より、セガ以外のクリエイターは「自社製ボードの性能限界」にとらわれることなく自らの才能を開花させることができる……。

美人なのにお高くない。NAOMIは最高にイイ女だ。



市場競争力の高い互換基板はDCのライセンシーに対してもさまざまなメリットを与える。



propaganda

センム、ヒトツクダサイ

これまで、ハードとしてのドリームキャスト（DC）、
そしてDCのビジネス理念、ソフトなどについて見てきたわけだが、
最終的にどれだけのユーザーを取り込めるかを占ううえでは、
広告展開、そして参入ソフトメーカーの意識などもカギとなってくる。
ここでは、そうした〝外堀〟の視点からDCの明日を予測してみる。

今年のCMシーンを振り返ってみれば、まず間違いなく1人の男の顔が浮かんでくるはずだ。いや、KONISHIKI……も確かに活躍していたが、ここで注目していただきたいのはダークスーツ姿でひたすら「逆襲のセガ」をアピールし続けた男、湯川専務（肩書きは当時・現常務）である。

　言うまでもないことであるが、DCの広告戦略は「サターンビジネスにおけるセガの敗北」という、セガとその熱狂的ファンにとってなかなかに認めがたい（しかし動かしがたい）事実を直視することから始められた。これまでのDCの広告戦略を一言でまとめるなら「たしかにオレたちは負けた。しかし今度は違うぜ」と

は「バーチャを遊ぶためのマシン」としてのサターンの認知度アップだった。今回のDCでは、そうしたビッグタイトルへの依存は極力排されている。かといって、かつて松下の3DOが展開したような〝マルチメディア〟端末としてのDCのアピールでもない。かくしてDCの広告戦略は、端的に言って「このマシンにかけるセガの意気込みを示す」という、きわめて抽象的なスタイルのものとなった。その結果、〝湯川専務〟はある意味で〝日本でもっとも有名な企業人〟となったわけである。

　しかしDC発売から2カ月近くたつ今、セガの切り札としてのDCは〝場にさらされている〟。セガの決意の成果の程は、すでに世に問われて

クリスマスの渋谷をオレンジの旗とイルミネーションが占拠。これも広告戦略。







ということになろうか。この一見大胆な戦略から見て取れるのは「セガの並々ならぬ覚悟」だが、実はもう一つ、見逃してはならない点がある。サターン立ち上げ当時のCMとの違いだ。'94年のサターン立ち上げ時、セガが展開した戦略

いるのである。この事態の進展を受けて、DCの次なる広告戦略が、いかなる方向を目指すのか……。市場での品不足の責任を湯川専務に取らせている場合ではない。「単なる"マゾヒスチック"を超えた何か」が今、求められている。

メーカー匿名インタビュー

フォーマットホルダーであるセガがどんなに「よいハード」と言っても、ライセンシーがついてこなければ始まりません。で、どうしても本音が聞きたくて、匿名にしてみました。

——DCの広告展開などはどう見られていますか？

A 『セガは、倒れたままなのか』の広告にはマイッタね。うちだけじゃなく、サターンソフト開発中のメーカーは「まだ作ってるのに、もう倒れたことにされた」って、ガッカリしたと思う。

B 5月の時点ではまだ売れてるサターンソフトもありましたから、小売店だって勝手に敗北宣言されて困ったでしょうね。あの広告そのものはおもしろいと思いますけど。

C 逆に、あれだけ派手に「サターンとは違うようにする」と宣言したなら、そのコンセプトを貫いてほしい。結局「バーチャ」が売れて「ラリー」が待たれている現在の状況を見ちゃうと、自分が企画を考える時も「サターンのヘビーユーザーに受けなきゃダメなのか？」と悩んでしまう。コントローラのボタン配置だけを見ても、ハード開発当初は「今までと違う層を積極的に取り込む」という考えがあったはず……。このままでは奇抜なアイデアがあったとしても「やっぱりPS2で出そう」となるメーカーだってある。

B 悪く言うつもりはないですが、「北へ。」が発表された時は驚きました。あれほどセガ自身が払拭しようとしていたイメージなのに。きっと「北へ。」は売れると思います。ハードをひっぱるほどに(笑)。

A ラインナップにはいろんな種類のゲームがあっても、売れているソフトがサターンの頃と変わらなければ、ライセンシーもそっちの路線ばかりを狙うようになる。昔のソニーは新しいものを「自ら推す」ようなことをしていたけど、DCではあまりそういう気概が感じられない。

——開発環境はどうでしょう？

A いいですよ。テクニカルサポートチームの対応はいい。

C 各社、セガから見た重要度によってサポート体制も違うらしいですけど、うちもよくしてもらってる。

A 300万ポリゴンとか、MODEL3完全移植可能とか、自分で自分の首を絞めるような(笑)ことさえ言わなければ、誰もが素直にスゴイと呼べる性能だから。ただ、もし僕が開発現場にいて、ああいうことを上で宣言されたらツライだろうな。1/60で300万、僕は出せないだろうし。

C 「シェンムー」と「ソニック」を見比べて感じたんだけど、ライブラリはAMとCSで違うんじゃない？ NAOMIのほうがライブラリがいい、という噂も聞いたことがある。もしAMのほうをもらえるなら、おれはAMのをもらいたいよ(笑)。



(株)セガ・エンタープライゼス
サターン事業部
CSプロモーション部パブリシティチーム
竹崎　忠

DREAM CAST

Feature Story 1

ドリームキャスト全肯定

セガは変わります。入交社長は言った。確かにいろいろな変革を打ち出している。しかし内部的には何が変わったのだろうか。セガ社員として、そしていちセガユーザーとしてセガの意識の変革を肌で感じている竹崎氏に聞いたみた。

例えば、

現時点で「FF」が入ってくるとは言えない。でも「FF」が来てくれるようなマシンに育てようとしていることはたしかです。

――CMを含めた宣伝戦略を見る限り、ライトユーザーを積極的に取り込もうという意識が強く感じられますが、古くからのセガファンは、ドリームキャスト戦略の中でどのように位置づけされるのでしょうか。

セガファンを無視してるとか、セガファンを大切にしないとか、もしそういうイメージがあるのでしたらそれは違うといいたいです。それはソフトのラインナップ表を見てもらえれば一目瞭然ですよね。セガは、セガファンとか、今までのサターンやメガドライブを好きだった人に対して、十分ソフトのラインナップで応えられると思います。

セガのハードというのは、16ビット機の頃は5%ぐらいのシェアで、サターンの時には、最高30～40%くらいのシェアまで達成していました。つまり、セガ単体で見ると8ビット、16ビット、32ビットと、だんだんマーケット自体は成長させることができたのですが、その流れは決して変わってないとユーザーには見ていただけていると思うんです。たとえば16ビットの頃のセガのファンの方には、セガがナンバーワンになってほしいとよく言っていただいて、我々は今度こそ今度こそって言いながらやっていました。サターンは国内ではいい成績だと思ってるんですね、560万という数字は。しかし、みなさんに言わせれば、FFを出してほしかったとか、いろいろありますよね。

――セガファンはFFが必要と言う



ライバルとして迎え撃つSCEは年末に、ポケットステーションと成熟したソフトラインナップで勝負しようとしたが、ポケステは予想外の発売延期(1月23日発売)となってしまった。

かもしれないけど、実際ＦＦが出ると、ＦＦじゃないよねって言いそうな感じがして……。

それは微妙なところなんですが、でもセガファンの中でも、要はＦＦというソフトは、自分は遊ばないけど必要だよね、などと言う人もいるじゃないですか。まあセガファンと言っても今はすごく広がっていて、サターンから入ってるファンというのはまたちょっと違いますし、いろんな人がいるんです。「サクラ大戦」が好きな人、セガがサクラを出すことが許せない人。本当に多岐に渡るんですが、みなさんに共通するのは、やはりセガのハードは、いいゲームが出てたということ。遊んでいてすごく面白いし、入口がちょっと見えづらいというか、ハードルが高いかもしれないですけど、ハードルを越えると実はすごい面白かったというゲームの方が多いと。それがやっぱりゲームのホントの面白さですし、そこが好きだと言っていただける人がたくさんいて、その部分ではユーザーの意識は共通してると思うんです。16ビットの時より32ビットの方が、セガのソフトは面白くなってるんです、確実に。とくにセガブランドで考えた時に。それに関しては、セガは今後も、セガの持ってるノウハウを生かして、ちゃんと面白いソフトを作りますので安心いただけます。セガファンとかヘビーユーザーの期待に応えられるゲームは、これからも出ますということです。

ライトユーザーを意識するというのは、たとえばハードのデザインであったり、名前であったり、ロゴマークであったり、広告戦略であったりとか、いろいろありますよね。ここに関しても、間違いなくこれまでのセガとは変わっていると思います。なぜ違うかというと、従来のセガが、一部の人だけに向けてメッセージを発信しているのに対して、より広い人にメッセージを発信していきたいと考えているからなんです。

——社員の方も、セガファンっていう方が多いんですよね、きっと。

わからないですね。セガファンだからセガに入ったという人は、たぶんあまりいないと思いますよ。セガでなぜ皆働いてるかというと、セガのやってることというのが面白いと思ってるからでしょう。こんなに状況の変化が激しい業界はないんですが、次々とそれに対処していくことが、自虐的に楽しいとか(笑)。しかしやはり、ドリームキャストにしろサターンにしてもそうなのですが、成功をイメージして戦略を練って、そのためにがむしゃらに頑張らないといけないということは変わりませんよね。がむしゃらと言っても、めちゃくちゃやってるというわけではないんですが、そういう面白さというのは、セガという会社にはあると思うんです。

特に今、体制が変わって、非常に現場の意見というのをきちんと取り入れてくれる会社になっていますので。自分が他の会社に行った時にできる仕事よりは、セガでやってる方が絶対に面白い仕事ができるとか、責任の重い仕事ができる、チャレンジャブルな仕事ができると。今確かに生活はひどいですし(笑)、寝る時間は少ないし。ですが、今ここでやれる仕事というのが、他の会社でできますかといわれたら、それは絶対できない。だから、セガで仕事をすることが面白いし、それはイコール、僕はセガが好きだということでしょう。セガファンの、ある種代表という気持ちもありますから、それを含めていまのセガはいいわけですよ。自分が仕事をすることがセガのためになる、いろんな企画を出すことがセガのためになる、イコールユーザーのためにもなるかなというふうな形の中で、きちんとビジネスと顧客満足のバランスを取りながら、仕事がしていける会社に、今、いるんじゃないかなと思います。

——そんな中、３年後に１０００万台という、入交社長の具体的目標が新聞紙上に上がっていましたが。

それはきっとニュアンスだと思います。１０００万という数字は、デファクトスタンダードをイメージする数字なんですね。一家に一台じゃないですが、それに近い数字。何年後かはわからないですし、具体的にいつまでにいくつという計画が社内にあるわけじゃありません。しかし、サターンの時は、「バーチャファイター」専用機のイメージが強かったはずなんですが、ドリームキャストの立ち上がりに関しては、それはない。限定されたイメージではないというところが、デファクトスタンダードマシンのために大切なんじゃないかと思います。

セガとしての「夢」というか社長である入交の「夢」なんですが、日本ではパソコンでも実現しなかったネットワーク社会への扉を、ドリームキャストで開きたいということがあります。それは、ネットワークゲームだけじゃなくて、ネットワークを使ったいろんなこと。コミュニケーションであるとか、ネットワーク環境っていうのを作っていきたいということです。実際インターネット通販も、だんだん普及し始めていますし。とにかくいろんなことをドリームキャストでやりたい。子供も含めてネットワークが使われるという環境が作れれば。そのためにもデファクトスタンダードイコール１０００万台を実現したいということです。幸い、ドリームキャストのスタート時には予想以上に多くの方にインターネットに参加していただいて、12月25日時点で10万人を超える方に登録いただきました。これだけ短期間で、これだけの反響があるのは前代未聞ですし、セガとしても大変うれしいことなので、セガ・プロバイダーの接続料金の無料も延長します（4月上旬まで）。入交の夢であるネットワークへの扉が本当に開かれそうな手応えを感じますよね。

特集の取材中、あるライセンシーに「匿名で、DCの良いところも悪いところも聞かせてほしい」とお願いしたところ、「うちはDCに社運を賭けている。そんな取材は受けられない。それに匿名といっても、セガにはわかるだろう。他のメーカーさんにあらぬ嫌疑がかけられる可能性もある。みんなの迷惑になるから、そんな記事やめろ」と丁重にお断りいただいた。まさに運命共同体。でも、これっておかしくないだろうか。「賭けている」からこその不安や不満だってあるだろう。

想像してみてほしい。もし、あなたが車を買おうとしてディーラーに行き、応対する営業マンに「うちの車は絶対故障しない。性能世界一。来年人気ナンバー1」と売り込まれたとして「よし買った！」となるだろうか。それとも「最新技術だから故障もあるかもしれない。けど修理は保証します。来年他社が新車種を出せば性能で抜かれるかもしれないけど、その頃にはオプションも充実していて、いろんな遊びに対応できます。とにかく社運を賭けた商品です。うちの夢にお客さんも乗ってみませんか？」と、やや押しの弱いセールストークを聞かされたほうが安心するだろうか。少なくともgM編集部は、後者のほうが「買う気」になることで一致している。しかし、今までのゲーム業界におけるプロモーションの姿勢はほとんど前者であったと言っていい。もし、本当にセガが「変わろう」と決意しているなら、広告で「負けました」と認めることとは質的に異なる「自己否定」が必要になるはずだ。

この特集には、DCに関わるさまざまな人の「否定的な意見」が載っている。しかし取材の最後に彼らは決まってこう付け加えた。「セガはゲームを知っている。だから頑張ってほしいのだ」と。

また、あるクリエイターは「セガはゲームを尊重してきた。直販制を導入してSCEの長所を取り込むのはいいが、初回生産枚数の決定権を握ることで中身に口を出されるのは嫌だ」と「変わることへの不安」を語った。これを、セガ・ミューズの毛塚会長にこの質問をぶつけたところ「いろんなサジェスチョンをすることはあるが、決定権はライセンシーさんにある」と即座に不安を否定した。さらに「セガを通さずに自社流通や通販も可能か？」というライセンシーからの質問にも「可能も何も、流通を規制することはありえない。ただコスト面などで弊社を使ったほうがメリットが出ることを今後もアピールしていく」と規制を否定した。

このように、「否定的な要素」を1つひとつ拾い上げ、さらにそれらを「否定」していく……。そうしたネガティブな作業の果てにこそ「背水の陣」と形容される現状を打破する地平が見えてくるのではないだろうか──。これこそが、gMの考える「全肯定」だ。

でないことはない

──二重否定の果てに見る全肯定の地平

自分の「よいところ」だけを口にする恋人を、あなたは信用するのか？
「ダメな人ね」という言葉には「あなたは駄目な人間である」の意味しかないのか？


横取り
セガ社長・入交昭一郎が"米国脱出"？

入交社長が米国GM傘下の企業の社外取締役に就任したことを報じる『週刊文春』（'98年12月3日号）。ユーザーには愉快な話ではないが。

現況

本来なら、この雑誌は12月11日に発売されるべきものだった。諸事情により1カ月延ばしたのだが、12月に発売する予定だった当初は、様々な問題点を挙げ、「DCどうですか？」と問いかけるつもりだった。1カ月延ばしたおかげで、なぜこのように「全面肯定」する方向に変えたのかと聞かれれば、それは「さまざまな状況の変化があったから」である。DC発売前、盛んに組まれた各誌の特集は、発売日以降は「どうなるDC」「セガは変わったのか」的な不安視する方向へと転換している。新聞・一般誌の報道も、それほど好意的ではなく、かえって「入交社長米国脱出」とか「先行逃げ切り猶予1年」、CSKグループの決算見込み大幅赤字報道など、ユーザーを萎えさせるものが多い。好調な事象には苦言を呈し、不調なものはダメという、これは雑誌のスタンスとしては正しい。しかし、不調なものに頑張れという役割もメディアにはあるわけで、各誌それぞれとは思うものの、DCを全面肯定することは間違いじゃない、アリでしょと思うわけだ。たとえ皮肉まじりであったとしても。

実際に、セガは初日10数万台のハードをほぼ完売し、以降も比較的好調に出荷している。また、100億円を1万口に分けた個人投資家向けの社債「ドリームキャスト債」を半月ほどで売りきり、資金を調達した。現時点で入交氏がぶち上げている1000万台という数字はナンセンスそのもの。すべてが順調というわけではない。もともとが、ゼロ、いやマイナスからの出発なのである。短絡的に現時点での問題点を嘆くのではなく、チャレンジャブルなセガを応援する、広い度量を持ってもいいのではないだろうか。セガよ、すべてを許そう。バカな子ほど可愛いというではないか。頑張れ、セガ！

DREAM CAST

Feature Story 1

ドリームキャスト全肯定

取材・文＝編集部
写真＝大金 彰／大屋哲男
鬼頭栄次／小林 伸
撮影協力＝メッセサンオー



Cutie Graphics 1

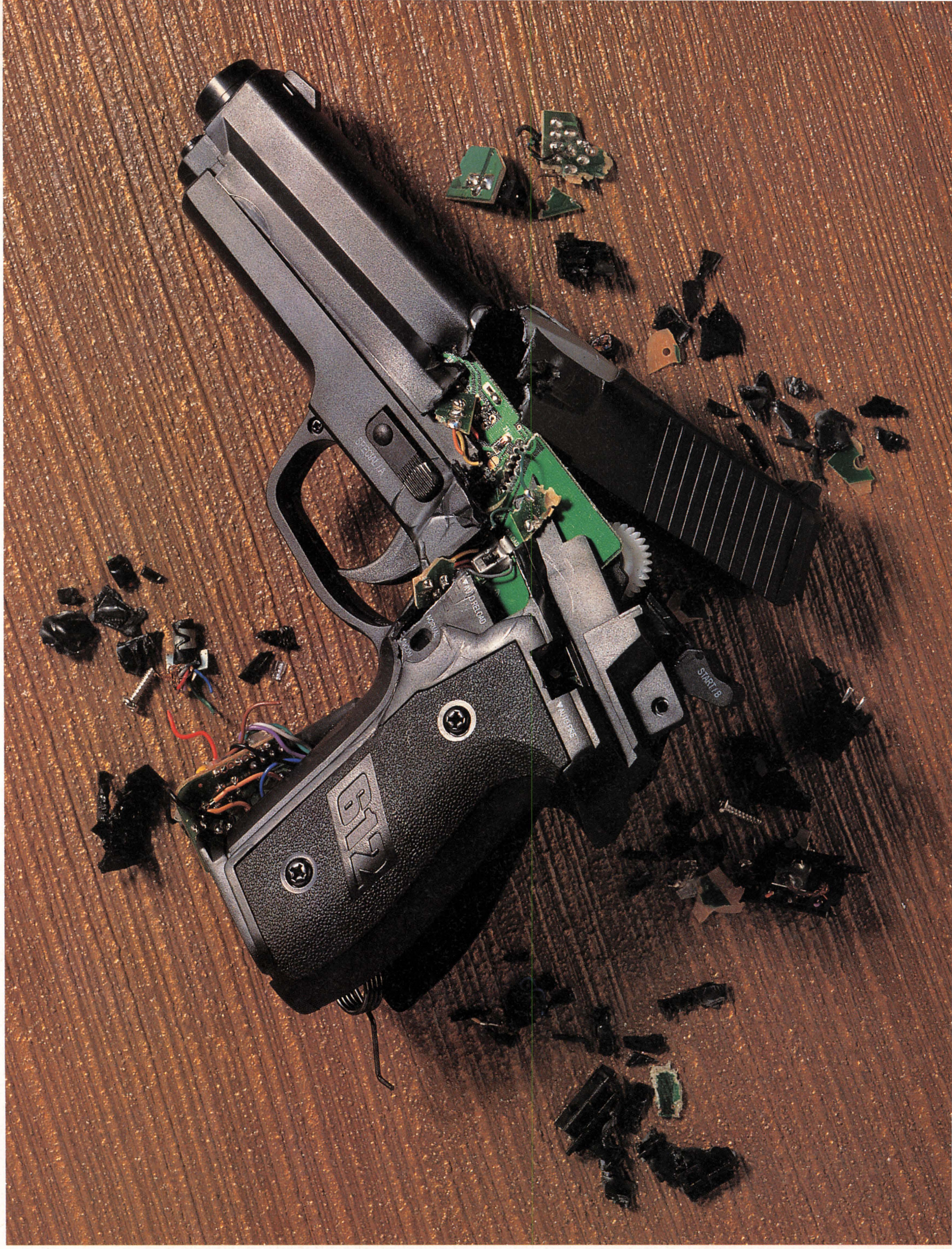
YUKI TERAI

テライ・ユキ。2000年生まれ。2017年、NEO TOKYO DOMEで衝撃のデビューを飾った彼女。12月24日にはファン待望のピクトリアル『テライユキ3Dデータコレクション』(エクス・ツールス)も発売され、今年は歌やホログラフィムービー以外にも活躍の場が広がりそうだ。ユキちゃんへのファンメールは彼女の生みの親である漫画家、くつぎけんいち氏のWebページhttp://www.asahi-net.or.jp/~PK9K-YMMT/ まで送ってね。

純白のピュアリティ







物心

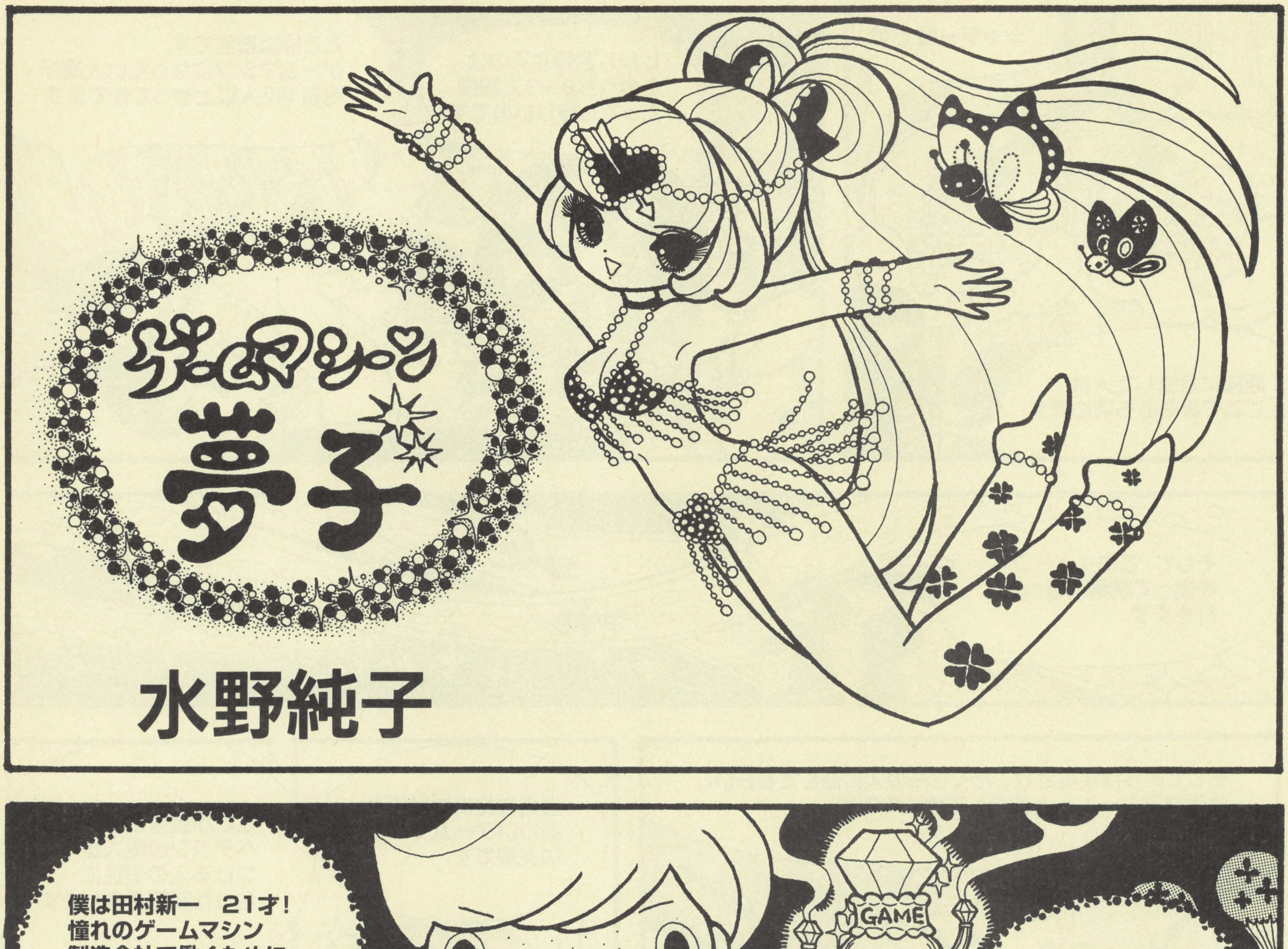
モノゴコロ

「REAL SNIPER」
PS／SS両対応
メディアフェニックス
参考価格5,440円(別)
写真＝鬼頭栄次

VOL.1

ゲーム性をも激変させる ガンコンという生き物

僕の友人に「モノの話し声」が聞こえる人物がいる。ゲームショップに入ると店中の棚から声をかけられて大変らしい。人に話しかけるぐらいだから、きっとモノにもココロがあるはず……と手元にあった銃をバラしてみたが、それらしきモノは見当たらない。もっとも、彼らにココロがなかったとしても僕は少しもがっかりしない。柔らかなトリガーに触れる瞬間、ガンコンはあたかも生きモノのように、プレイヤーに語りかけてくれるのだから──。なかでも、この「REAL SNIPER」はブローバックまでこなすツワモノで、なかなかの話し上手である。


ゲームマシーン
夢子
水野純子
僕は田村新一　21才！
憧れのゲームマシン
製造会社で働くために、
いなかから出てきたんだ！
今日は初出勤！
ガンバルゾ!!
GAME
ハイッ
よろしくおねがいします！
おはようございます！
新入社員の田村です
INFORMATIO
ようこそゲーム製造会社へ
おはよう　まずは社内を
見学してもらいますよ



ここは面接室です ゲームマシンになりたい人達が 毎日100人以上やってきてます
しかし合格するのは そのうち2～3人程度 とっても厳しいのです
MEMO
シャワー室です
面接に合格した人は ここで身も心も清めます
そして、このチューブを通って装備工場へと行きます
ここが装備工場です ベテランの職人が つける人の個性に 合った装備を作ります
装備を身につけると 新しいゲームマシンの完成です
パワー
リセット
コントローラー (1)
画面
コントローラー (2)
わぁー かっこいいぁ
そして彼らは出荷され、たくさんの人に遊んでもらい、立派なマシーンへと成長してゆくのです…
なるほど～
オヤ? 先輩 ここは?
それでサー
えーウッソ


あぁ　彼女は夢子
出荷先で万引きをしたので返品されました
不良品なのでここに住まわせています
ワッ かわいいな～
あとあれは清掃作業員のとみこ君だ
とみこ君ダメじゃないか また夢子にタバコなんか与えて
フン
しんいちー
ン？ 何だこの声
ハッ
実家で飼ってた花子です 僕のこと追いかけてきちゃったんだナ…
ワーッ なんだこりゃ
あっコラ 花子やめろ



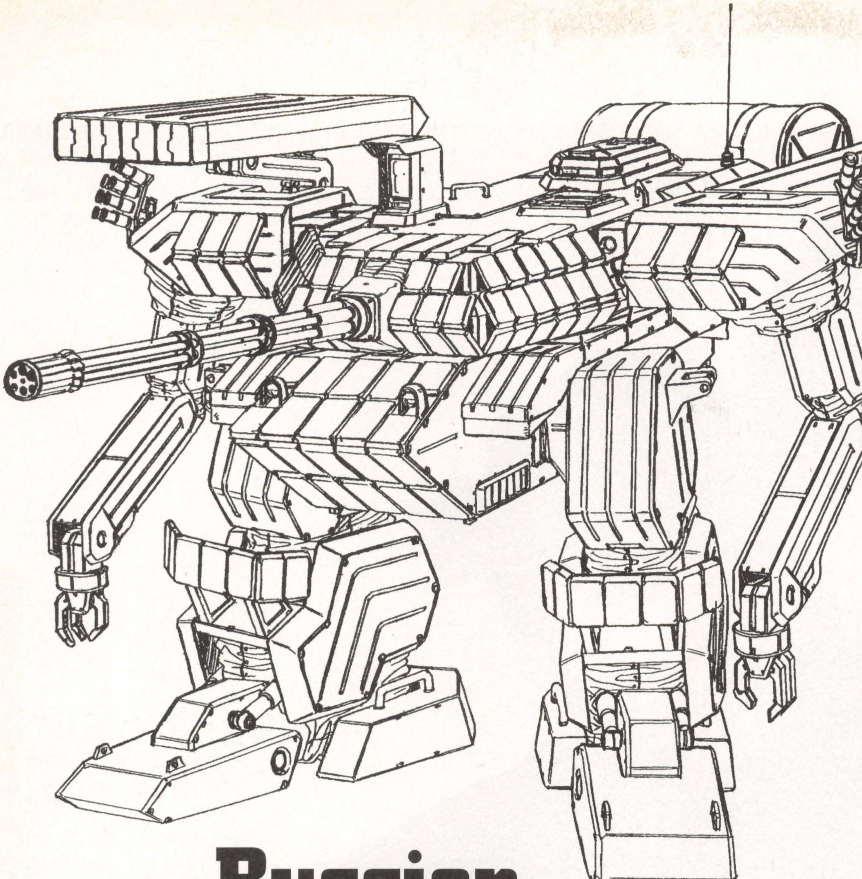
つづく

水野純子(みずの じゅんこ) マンガ家・イラストレーター。著書に『ピュア・トランス』(イースト・プレス)。今春イラストレーション集を発売予定。

デザインなき国の兵器

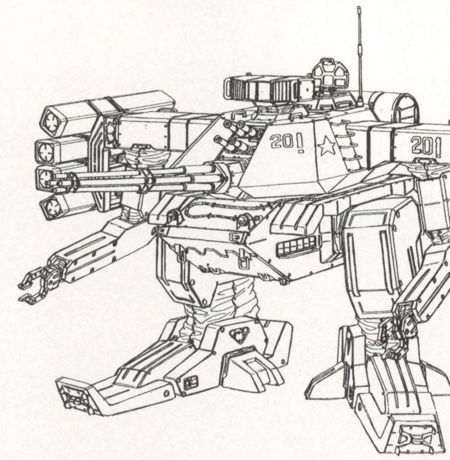
メカキチエレクチオン 1

取材・文＝編集部　写真＝大金 彰
1998.12.12 東京・荻窪にて
©1996-1998 GAME ARTS



2車種とも「ガングリフォン・ザ・ユーラシアンコンフリクト」（SS／ゲームアーツ／1996年3月15日発売）から。BMXと13式の差はその駆動系の性能にある。BMXは2基の小型エンジンを縦置きし、電子制御によって同調させているが、13式は同じ空冷ディーゼル式エンジンながら2基の同調に苦労しており、実戦では1基のみで油圧アクチュエータを駆動させなければならない場合が多い。

Chinese
13式装甲歩行車 ノリンコ製２脚型



Russian
BMX歩行戦闘車 シャバリン設計局製２脚型

――戦車ほどお国柄が反映される工業製品はない、と強引に言いきったうえで、山田さんにとって共産圏メカとは？

山田　「ガングリフォン」の細かい設定は岡田厚利さん（メカデザイン監督）と宮路武さん（総監督）によるもので、僕はこの2点のラフだけを描いて仕上げは阿久津さん（ビークラフト）にお願いしたんですよ。でも、あえてこの2車種について語るとすれば、これを描いた頃は「ロシアには設計思想はあるがデザイン概念はない」と思ってました。いや、それこそ兵器デザインか（笑）。

――T90とか、現用の戦車とは一味違ったラインをもってますけど。

山田　T90は鋳型に積層装甲を配置してそこに流し込んでいるらしいんです。だから割と柔らかいフォルムをしている。見てきたわけではないですが。

――じゃあ砲塔内は狭いでしょうね。

山田　兵隊にはガマンしてもらう。これがロシア兵器の基本。それにアフガンではゲリラがRPGをバンバン撃ちますから、通常装甲だと抜かれちゃいます。

――では、BMXに話を戻しますが、ペタペタ板状のものがついてますね。

山田　リアクティブアーマーです。これも対HEAT弾用のもので。ロシアは装甲技術が低いという設定にしたので、やはりこういうのを貼り付けているかな、と。アーマーに限らず後付け感覚もロシアテイストの1つですよね。この足の関節部分はやりすぎですが（笑）。

――砲塔部分は薄いですね。

山田　現用の戦車も西側にくらべて圧倒的に低いんです。たしか2・4mだったかな。低いほうが有利ですから。まぁこれは2本足で立っている時点で砲塔部の高さを気にしてもしょうがないんですけど。デザインのイメージとしてはロシアっぽくしたかったので。逆に、これだけ背が高い（約6・5m）と、敵戦車の上から狙えますから、武装は30㎜ガトリング砲でも何とかなるかな、と。2本足で立っていながら戦車砲なんか撃ったら、尻餅ついちゃいますしね。

――マニュピレータは土木作業系？

山田　結論から言うと、徴兵制の国や軍隊では兵器がカッコイイデザインである必要性がないと思うんです。これがアメリカ（ベトナム戦争時は徴兵制あり）だと若者に軍隊を志願してもらわなきゃならないから、兵器や武器も見た目がキャッチーでなきゃならないんでしょうね。この「手」はそういうコンセプトで描いてます。作業するために付けました、という感じ。

――では、似ているようでよく見ると違う13式のほうですが、中国の兵器は……。

山田　ラフを描く前にいろいろ中国製の兵器を調べたんですが……結局、わからなかった。サブマシンガンからICBMまで自国で作っているのですが、だいたいがコピーですから。

――ロシアの廉価版？

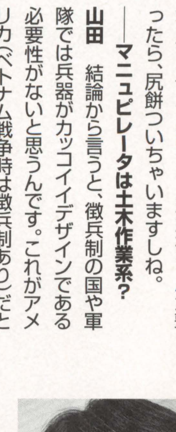
山田　そうですね。そのイメージで進めました。エンジンと車体全体の設計図はシャバリン設計局からもらって、あとは自国の技術でナントカするという体育会系ノリ。で、よく見るとバルカン砲の砲身も4本に減っているし、搭載するエンジンも小型化がかなわなかったのでしょうか、下部ダクトの位置がロシアより高いでしょう？

――ああ、腹の左側面の空気穴ですね。

山田　各部において「マネしきれなかった……」という感じですね。

――そう説明されると、なんだか13式は「申し訳ない」とあやまっているようで、哀愁があります（笑）。

山田　ロシア戦車の特徴である「砲塔の薄さ」が再現できていないので精悍な印象が損なわれているからでしょう。当然、電子制御技術もロシアより弱いため、足を大きくして設置面積を稼がないと車体が安定しない。でも、そうした無骨さが共産圏の兵器の魅力というか、愛おしさに通じるんですけどね。



山田隆博。㈲ビークラフト・チーフデザイナー。全国のメカキチから熱狂的な支持を受けた「ガングリフォン」シリーズ（SS）のメカニックデザインを担当する。古くは「アレサ」（やのまん）のキャラクター＆モンスターデザインを手がけるなど幅広い芸風の持ち主。



幼かったあの頃、学校の帰り道、淡い想い——。
好きだったのに、うまく話せなかった人——。
そして……マッシュルーム？
CMで、バラエティーで、いつも元気いっぱいの姿を見せてくれる
YURI-MARIが教えてくれた「初めての恋」。
ゲームの話題なんかどうでもよくなるぐらい（!?）の
ちょっといい話です。

あの頃の私とゲーム

1998.12.9 東京・南青山にて
写真＝笠井爾示
取材・文＝編集部

――音楽や映画だと「あ、この曲、あの人が好きだったんだ……」なんて、昔つきあっていた人の思い出と重なったりしますよね。それでゲームもそういうことあるかなって……。

YURI ……。

MARI ……。

――企画に無理がありますかね。

MARI うん（笑）。

YURI そうやな（笑）。

――じゃあ話題を変えて（笑）。お2人の幼い頃の記憶、例えば、初めて好きになった人の話など教えてもらえますか？

MARI わたし小学校の1年から6年まで、ずっと1人の男の子が好きやって。雷太くんって言うんやけど（笑）。

――6年間？ 一途ですね。

MARI うん。小学生の頃って、だいたい人気のある男の子って決まってて。クラスの女の子みんなが雷太くんのこと好きなの。一番足が速かったん、雷太くんは。

――こちらからアプローチとかは？

MARI まだ小学生だし……。毎日学校が終わると雷太くんを囲んで集団で帰るの。だからわたしもその集団の後ろについていってた。完璧片思いやって（笑）。

――学校帰り、彼の後についてく。かわいい初恋ですね。

MARI （笑）。チョコは毎年あげてたんだけど、雷太くんたくさんもらいすぎるから「お返し」も他の人と同じものになっちゃうの。あ、でも5年生のとき、わたしにだけ、人形くれたんだ。

――MARIさんだけに？

MARI うん。

――それは思いが通じたのでは？

MARI わたしもそう思った。もうそれだけで満ち足りた気持ちになって……。

YURI どんな人形だったん？

MARI 白いクマの人形。それにマッシュルーム。

――マッシュルーム……キノコ？

YURI ヒャハハハ（笑）。マッシュルーム（笑）。それイケてる人やで。わたし好きや（笑）。

MARI ちがった（笑）。マシュマロ。せっかくお返しもらったんだけど、2人で話すとか、どこかへ遊びに行くとか、なんにもなかったなぁ。

――幼い日のほのかな恋心……ポエムですね。ちなみにその頃、テレビゲームで遊ぶなんてこと、ありませんでした？

MARI わたしはお兄ちゃんと「マリオ」やってた。

――ファミコンの「マリオブラザーズ」ですね。では、今でもマリオを見ると、雷太くんのことを思い出したり……なんてことは？

MARI ううん。全然ない。

――……。

YURI ……。

MARI 小6になって、雷太くんが引っ越しちゃって。そのままバイバイ。

――ちょっぴりせつない思い出ですね。今もう一度、雷太くんに会うことができたら、何て言います？

MARI「どうして君に6年間も恋してたんだろう」って。

――……。

YURI ……。

――たしかに子供の頃好きだったものって、今考えるとなぜ好きだったのか、よくわからないものが多いですよね（笑）。ところでYURIさんの恋の思い出は？

YURI 中1のとき、初めて告白されたんです。とってもうれしかったけど、あの頃は恥ずかしくて、うまく話もできないくらい。かわいらしいな（笑）、中学生って。

――やっぱり照れちゃいますよね。彼も中1だったんですか？

YURI そう。2人っきりで会うなんて想像もできなかった。電話でも友達を通して話してたし。

――どうやって？

YURI 受話器を友達に持ってもらって、YURIが友達に話したことを彼に伝えてもらうん。

――聞いてるこっちが恥ずかしくなるくらい繊細な恋ですね。

YURI でも、女の子はやっぱりデートとかしたいじゃないですか？ 彼もわたしもすごく奥手だったから、全然進まないのが寂しくて。

――寂しくて？

YURI ちょうど中2になった頃、年下の男の子の友達と遊びに行っちゃったりしたんです。気楽に一緒に出かけられる友達がほしかったのかもしれない……。

――それじゃあ彼は怒るでしょう？

YURI うん。怒ってたと思う。でも、わたしもずっと彼のこと気にしてた。だから遊びに行っても、彼のことが頭から離れないの。やっぱり「いけない」と思って、彼にちゃんとあやまって、もう一度付き合ってほしいって言ったんだけど……ダメだって。

――それが初めての失恋ですか？

YURI うん。

――その頃、ゲームなんてしてませんよね。

YURI ……。

MARI ……。

――いや……あの……すみません。ゲームにこだわっちゃって……。仕事なもので……。

YURI そういえば、大阪に帰ると、幼なじみや昔の友達みんなで大きなゲームセンターに行くんですよ。

――おっ！ それはいい話ですね！

YURI それで、その仲間のなかに彼もいるの。今ではおたがい気楽にしゃべったりできる……。きっと中学生の頃は好きな人の前で「アホになったり」できなかったんです。でも今は好きな人の前でも、自分をさらけだすことができるようになりました。大人になったのかな。

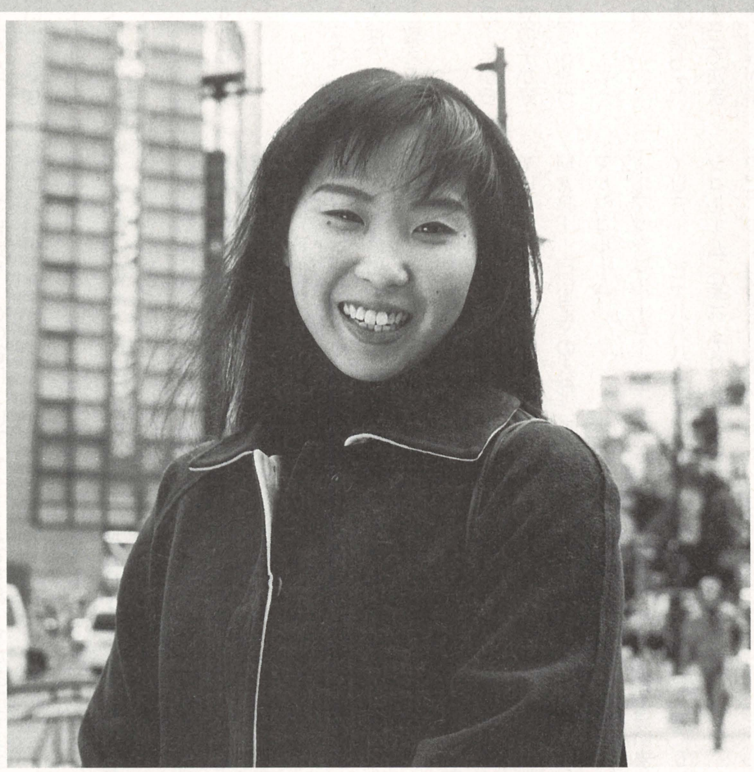


1月27日には5thシングル『初恋～はるかなる想い～』(avex tune)をリリースするYURI(写真左)MARI(写真右)の2人。テレビ東京系『ASAYAN』のエンディングテーマだから、気になる人はチェックしてみてね。

全国1000万ゲーマーの夢『gM』がかなえます！

DATA FILE:1

あなたのメモリー見せてください！





今月のメモリー嬢

松本徳子（まつもとのりこ）さん

当コーナーの栄えある（?）1人目のお嬢サマ。3サイズはB84・W58・H86……いいっすー！ エカーうれしいっすー。「身長は151cm、体重は秘密です」ひ、ひ、ひみつっすー。エカーの一番好きなものでーす。徳子ちゃんには、アキバにMDを買いに来たところを強引、いや丁重にお願いしましたぁー。現在、通信大学で勉強中の23歳。「将来は福祉関係の仕事に就きたい」なーんて、まじめな女のコっすー。着物の着付け免許も持ってるんだってー。

取材・文＝エカー／写真＝深港まゆみ
イラスト＝八重樫彩蔵／©1996 SCEI

どもでーす！『gM』編集部イチのフェチ系ライターー、エカーっす。みなさんはオッパイ星人ですかぁー。それともレッグマニアですかぁー。えー？ そういうボクは何フェチかってぇー？ そりゃー「メモリーフェチ」に決まってるじゃないですかー？ なにぃー？ そんなフェチ知らないー？ じゃあこれからボクといっしょに、めくるめくMフェチワールドに出かけませんかー？ さすればいつのまにかアナタも「道行く女のコのメモリーが見たくて見たくてたまらない」……そんな感覚に目覚めるはずでーす。「いやぁ、ゴミでもセーブデータでも、人のプライバシーって本当にいいものですね」（水野晴郎風）

うーんとねー、ボクちゃんねー、あんまりゲームをしすぎて、女の子のセーブデータにしか興奮ちなくなっちゃいまちたー（赤ちゃんプレイ風）。っていうのは、ウソですがぁー。とにかく、健全な男児たるもの、淑女のプレイ内容に興味をしめすのは当然、かどうかもアヤシイものですがー、かわいいコのもんなら何でも見たいじゃないですかぁー。で、場所は東京・秋葉原、万世橋付近っすー。

「ちゅみまちぇーん。ゲーム雑誌の者ですがぁー」通り過ぎていく女のコに声をかけるも「この人、なんかアヤシ～」的視線を浴びせられ、次々と玉砕しまくりましたぁー。もう3時間以上ここに立っていますがぁー、誰もボクの話を聞いてくれないっすー。

「……このまま手ぶらで帰ったら、編集にブッ殺される……っす」

明るいだけがとりえのエカーと深港カメラマンもー、さすがに沈鬱な表情にぃー。と、その時、若き日のマザー・テレサばりの微笑をたたえて立ち止まってくれた女の子がぁー。

「殺されたら大変ですね。プレステは家にあるけど、今そのメモリーはもってないんです」

やさしいっすー。エカーはやさしい女の子とやさしい女の子のセーブデータが大好きでーっす！

▼じ、じゃあ家に行って見せてもらってもいいですかぁー?

「え？ それはちょっと……」

世界の誰よりも自分自身を愛しているボクはぁー、自らの命を救うために も彼女をタクシーに押し込みましたぁー。強引な展開に戸惑う彼女も、ボクの誠実で真剣な（獲物を狙う獣のようなーっ）眼差しに心打たれ（身の危険を感じてあきらめーっ）、部屋とプ、プ、プライバシーを公開してくれることになりましたぁー。でも、読者のみなさんはマネしないでくださねーっ。エカーからのお願いでーす。で、彼女の部屋っすー。

▼は、は、はやく、メモリーをーっ！

「これでいいですか?」

そう言って、彼女はきれいな指を震わせながら柔らかなプレステの電源スイッチに手を差し伸べたのでしたぁー。



やはり女の子でーす。パラッパーがいましたぁー。でも、もう１つは意外っすー。

「休みの日はスノーボードを楽しんでます」





持ってるソフトはぁー？

「パラッパラッパーとダビスタ。あとコレ」



今まで遊んだゲームで楽しかったのはぁー？

「この前、友達の家で遊んだ、銃で撃ったり、隠れたりするやつ」



ボクがちょっとでも触れると台無しなのでぇー。徳子ちゃん本人にメモリーカードをヌキとってもらいましたぁー。



ゲームって、ヤリますかー？

「あんまり。ウチで退屈な時ぐらいかな。ゲームセンターにもほとんど行かないから」

▼そうっすー。そのネズミ色したぁー、徳子ちゃんの、ひ、ひ、ひみつをボクに見せてくれろぉー。

「はい、どうぞ」

テレビには徳子ちゃんの清らかな心をあらわすかのような美しいブルーの画面が映し出されましたー。が、しかし……

▼こ、この真っ赤に充血した三角帽子のアイコンはぁー？　の、徳子ちゃん、こんなモノをメモリーカードに隠し持っていたんですかぁー？

「べつに隠してないですよ（笑）。それ、パラッパのデータですね」

▼パラッパと言えばぁー、盛り狂った犬コロとリズムに合わせてワンツーワンツー。徳子ちゃん、見かけによらず、エッチっすー。

「どうしてそうなるんですか（笑）。楽しいゲームですよ」

▼（もう徳子ちゃんの言葉は聞こえてないっすー）そ、それにこの、ピンクの屋根の、まるで郊外のモーテルのような怪しげな建物のアイコンはぁー？

「ダビスタかな？」

▼ダ……ダ……ダビスターっ！　エカーもうイクっすーっ！　ガマンできないっすー。徳子ちゃん、ウ、ウ、ウマですかーっ！　動物なんかよりぃー、このボクとぉー！

「何わけのわからないこと言ってるんですか。ハイ、これで気がすみました？」

▼せっかくですから、もうちょっとプライ……いや、徳子ちゃんのことを教えてくれろーっ。持ってるゲームは2本だけですかーっ？

「あとコレ」

▼「あとコレ」って「パチスロ完全攻略3」じゃないですかぁー。パ……チンコ……スロットマシンを完全に攻略してしまうのですかぁー？

「ごくたまーにパチスロやるんです」

▼そうですかぁー。人は見かけによりませんねぇー。そもそもゲームはよくヤリますかぁー？

「あんまり。ウチで退屈な時ぐらいかな。ゲームセンターにもほとんどいかないから」

▼じゃあ、今まで遊んだゲームで楽しかったのはぁー？

「この前、友達の家で遊んだ、銃で撃ったり、隠れたりするやつが楽しかったです」

▼ということはぁー、徳子ちゃんはあの黒々としてカタいものをにぎりしめたわけですねぇー。ボクのもお願いしまーっすー。あーうらやましーっすー。

「もう、あんまりヘンなことばかり言ってると、帰ってもらいますよ」

▼ごめんなさーいっ。でも、好きなものは好きっすー。休みの日とかは、どんなことしてますかぁー？

「今はスノーボードが一番好き。連れていってくれる人、募集中です」

▼ボクボクボクーっ。徳子ちゃんと一緒にイキまーすっ。どうですかぁー？

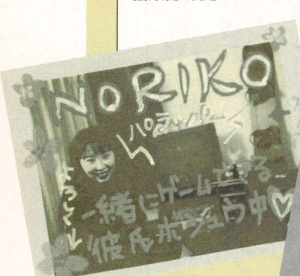
「……」

▼ダメですかぁー？　それじゃあせめて、このメモリーカードをくれませんかぁー。読者にプレゼントするっすー。

ビニールパック詰め　**Present**

愛のメモリーを1名に！

き、記念に徳子ちゃんのメモリーカードがほしいっすー。変わりに新品をあげるっすー。「いいですよ」じ、じゃあ、徳子ちゃんが自分でヌイて、このビニールパックに入れてくださーい！「なんか、いやらしい（笑）」……というわけでー、徳子ちゃんのひみつが詰まった愛のメモリーと彼女のポラロイド生写真をMフェチ1名様にプレゼントしまーすっ！　鮮度が落ちないように密閉包装済みだから安心でーす！　ほしい人はハガキに、Mフェチ（あなた）様のお名前、住所、電話番号と徳子ちゃんやボク、エカーへのメッセージを書いて、〒103-8501東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク㈱『gM』編集部「愛のメモリーカードプレゼント」係まで送ってくれろーっ。あと、このページに出てくれるメモリー嬢も受付中っすー。自薦他薦は問いませーん。待ってるよーっ！





明日のゲームを鋭く問う!!（ているハズ）の雑誌内マガジン、創刊!!

月刊 ゲーム春秋

第零号
平成11年1月11日発行
編集長／阿部広樹（ABC）
記　者／箭本進一
多根清史（BIG★BURN）
不安そうに見守る人
／秋山ぞんび（gM編集部）

はい、ここからは「gM」であって「gM」ではありません。もうひとつの雑誌、「月刊 ゲーム春秋」なのです。作ってるのは、業界の一部ではすっかり有名な、あの人やこの人です。でも心配いりません、雑誌は噛み付きゃしませんって……。というわけで第零回の今回は「創刊の辞」からです。

誰よりもゲームを愛する「あの3人組」が、ついに立つ!!

いま、日本にはゲームがあります！
ゲームはいっぱい売っています！
なんか外国にも売ってるらしいです！
でも、ゲームっていったいなんですか！
アナタには分かってるんですか！
もちろん、われわれには分かりません！
それでもゲームはやっぱり存在します！
分からなくてもゲームはあるんです！
われわれはゲームを避けて通れません！
だってゲーム誌を読む人だから！
ゲームが分からないと恥ずかしいです！
われわれもアナタも気の毒です！
だから一緒に勉強していきましょう！
阿部広き
多ね清史
や本進一

コクヨ　ケ-10　20×20

筆/カルメン伊藤

そう、これこそが「ゲーム春秋・創刊のお言葉」。いったい何を言ってるのかわからない……という人も多いと思いますが、全編にみなぎっている「不必要なほどの誠意」と「そこはかとなく気の毒な感じ」はみなさんにもお分かりいただけるかと思います。

どうやら彼らは、この「ゲーム春秋」で何かをやろうとしてるみたいです。キーワードはゲームの「歴史」と「勉強」……？　くわしくは次号を待たれよ！！

業界震撼?!「ゲーム春秋」をつくるのはこいつらだ!!



今の世の中に足りないもの、それは勉強！

「月刊 ゲーム春秋」編集長 **阿部広樹**

最近、「どうもゲームのことが分からない」……と思っていたが、自分がただ、新しく発売されるゲームひとつひとつを追ってるだけで、ゲームについて語る上で「ゲーム史を踏まえてない」ことに気が付いてしまった。クソー！

ということはつまり、「なんだか分かったつもりになってふんぞり返っているだけの、えらいぶっさいくな自分」に気が付いた、ということなのである。「こりゃイカン！」というわけで、いちから勉強やり直し！

「一度に抜けた鼻毛が一番多い奴が勝ち！」という編集長決定会議でみごと編集長に就任した、フリーのゲーム企画屋にして「くそゲーハンター」。クリエイティブなんて言葉は仕様書をまともに書けるようになるまで取っておいて欲しい、とつくづく思う28歳。



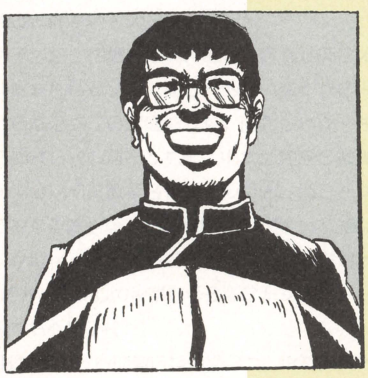
すべてを忘れてしまわぬため、今振り返っておけ！

「月刊 ゲーム春秋」記者 **箭本進一**

ある日、酒を飲んでるのを見つかっても怒られなくなっていました。クルマを運転してもいいらしいです。ポルノだってOKです。はっと気が付くと今年は1999年です。

初めてゲームしたあの日から、ずいぶんと経ちました。延々とゲームしてきたのですが、ちょいちょい思い出せないゲームが出てくるようになりました。……何だか悔しいので、ゲームを振り返る旅に出る事にします。この旅に持って行けるソフトが3本までとしたら、皆さん何を持ってゆきます？

馬鹿ゲームとデジタル暴力とデジタル血しぶき、むやみな迫力を愛する難読名字の持ち主（やもと、と読む）。「ゲーム春秋」編集長の阿部広樹（くそゲーハンターだヨ！）と共著に「超クソゲー」（太田出版）。最新刊の「クソゲー天国」（ぶんか社）もよろしく！



イラスト／カルメン伊藤

「失われたゲーム」たちのことを、知れったら知れ！

「月刊 ゲーム春秋」記者 **多根清史**

超合金（昔のロボット玩具）のリストを見てびっくり。自分が持ってたヤツに平気で20万円の値札が付けられている。押し入れから掘り出してみると腕は千切れてる、塗装はハゲてるわ、自分のは写真と同じブツと思えないほど破壊されていた。

激しく使い込んだオモチャほど、そんな運命を辿る。ゲームだって、たった10円で遊べた基板が今じゃ高嶺の花。大事に扱われなかった分、次々と滅びていったのだ。そろそろ彼らの「アルバム」を残さないとヤバイぜ？　という連載なのでス。

インベーダーから「ノエル3」まで、時代と共に歩み続けるアルティメット・ゲーマー。"BIG☆BURN"というペンネームの方が通りが良いかも。先日「ゲームラボ」の編集者に「なんでそんな古いゲームのこと知ってるんですかぁ？」とあきれ…いや感心されました。

春夏秋冬

先日、普段から贔屓にさせてもらっている総合書店のニンテンドウ64のデモ機に、「ピカチュウげんきでちゅう」が登場しているのを見かけた。レンタルビデオとCD売り場の間に陣取るゲーム棚の、一番目立つ場所で愛敬を振りまくピカチュウ。その姿には、我々が青春を共にした80年代のゲーム業界に特有の、あの泥臭くも洗練されない、どこかダークな面影は微塵もない。

たしかに、いまはもう90年代も終わりに差し掛かろうという時代であるが、そのあまりの状況の変化に、改めて驚きを禁じ得なかった。

そのようなことを考えながら、「ピカチュウげんきでちゅう」を試してみようとデモ機に近づき、手にとってみてまたまた驚いた。

……画面の中で戯れるピカチュウに話しかけることができないのである!! とはいえ、なにも機械が壊れていたわけではない。

人前でピカチュウに話しかけるのが思いのほか恥ずかしく、結局ピカチュウとお友達になることが出来なかった、ということなのである。

「ひみつ戦隊メタモルV（ファイヴ）」下さい、と女性店員相手に平気で言える私も、ピカチュウに声をかけるのが恥ずかしい年齢になったということか……。

「正月は冥土の旅への一里塚、めでたくもありめでたくもなし」

という一休禅師の言葉とともに、寄る年波を思い知った新年である。

（阿部広樹）

編集部より というような感じで「雑誌内雑誌」という位置づけの「月刊ゲーム春秋」、スタートです。この超個性派の3人を結集するにあたり「あまりに危険だ」という忠告、一杯いただきました。でも、やっちゃいました。喧嘩上等です。っつーか、外野は黙っててください。やるったら、やるのッ!!（ぞ）

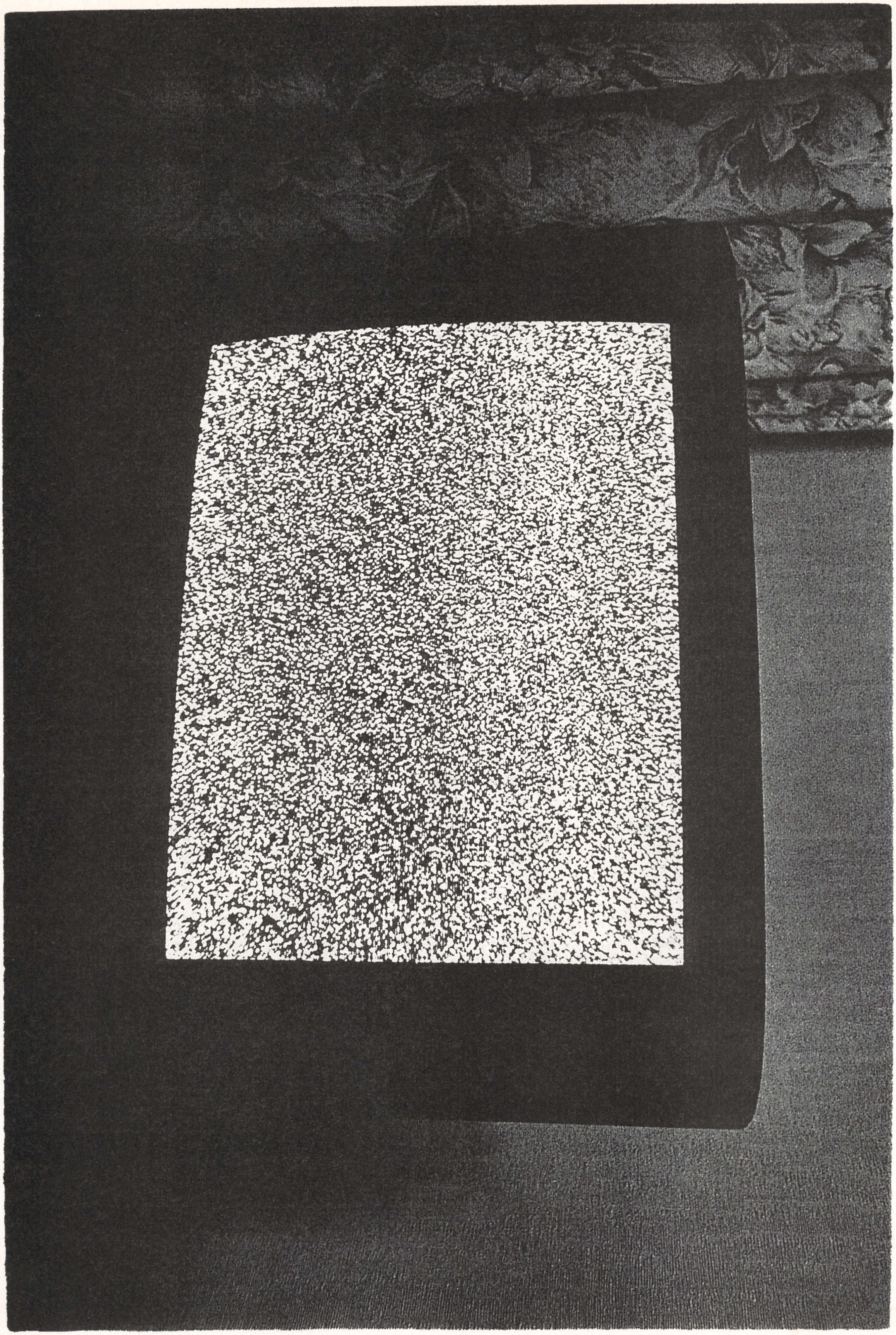
蝶はすぐ死ぬ

清水マリコ

Le conte de fées

　学校へ行く途中で交通事故を見た。すでに人の輪ができ始め、潰れた車からケガ人だか死人だかを引きずり出そうとする人もいたようだが、西村祐胡はその場を素通りした。
「なんで？　見なかったヤツ悔しがってたぜ、すげえ事故だったしテレビでインタビューされたヤツもいたって」
「事故見たって自慢にならないし、テレビにも映りたくないよ」
「おまえ相変わらず好奇心の薄いヤツだな」
　クラスメイトは祐胡の性格にはもう慣れていまさら驚かない。何を見ても感動しない男、生きることに興味のなさそうな男、若いくせに老人のように悟った男。それが祐胡の教室でのだいたいの評価だった。西村ってクールな美少年てカンジ、狙ってるのと言う女の子もいたが、祐胡自身は、美少年は女っぽい名前の付録イメージだろうと思う。
　交通事故のニュースは昼休みまでは校内の話題になっていたが、放課後には、部活だのどこで何を食べるだの、もうみんなそれぞれの用事へ心を移していた。
　そこで祐胡も安心して事故を忘れた。本当は紙のようにクシャクシャになった車や飛び散ったガラスについた血を見て嫌な気分になりかけていたのだが、思い出さなければいろいろなことが大丈夫だからだ。
　祐胡のクラスに北島カレンという少女がいた。頭が小さく目が大きく、細い脚でいつも踊るように歩くきれいな子だった。
　だが、カレンはクラスでは嫌われていた。
「アイツ、なんかリアクションとか動きとかクサイんだもん」
「上目づかいでヤタラ人の近くでしゃべるのが怖い」
　たぶんカレンはみんながそんなふうに言ってることは知らないだろう。
「カレンも今日の事故見ちゃったの。もう指先が紫になるほど血の気が引いて、その場で倒れちゃいそうだった」
「でも、倒れたらカレンもテレビに出られたかな？　テレビに出たらどんな気分かな、見てる人はカレンをどう思うだろう」
　交通事故から何日も過ぎても、カレンはまだ、生徒の集まる席から席へ踊るように歩いては興奮した口調でしゃべっていた。
「サムイんだよ北島」
　女の子の中にはカレンへの嫌悪を隠さない子もいたがカレンはめげない。
「ごめんね。でも、カレン、笑ってもらいたいんじゃないよ」
　そして結局、誰も相手をする者がいなくなり、カレンは祐胡のそばへ来るのがパターンになっていた。カレンは制服のスカートをひらひらさせて祐胡の席へやって来て、祐胡の顔の10センチ前まで顔を近くした。
「カレン、事故見て指先が紫になってね」
「北島。指先が紫になったらチアノーゼだよ」
「チアノーゼって？」
「たしか、血液の中で酸素が不足してる状態」
「カレンもそれになったんじゃないの？」
「事故見たくらいじゃならないと思う」
「じゃあ、どうして紫になったのかな」
「さあ」
　北島の思い込みだろうと祐胡は思うが、口にはしない。クラスメイトはそんな祐胡に、
「さすが悟ってるヤツは違う」
などと言ったが、祐胡は単に、カレンともほかの誰とも深く関わりたくないだけだった。相手を深く知ることは、それだけ、祐胡の嫌いな心の動揺につながることが多いと経験で知っているからだ。
　しかし偶然はしばしば経験をムダにすることも祐胡は知っていた。
　ある寒い日、祐胡は友達に借りたゲームソフトを忘れて教室へひとりで戻った。戻るのは面倒くさかったが、ソフトは一日で返す約束で、祐胡はそのソフトで遊びたかった。
　誰もいないはずの教室へ行くと、カレンがひとりで黒板に向かってしゃべっていた。
「だけど、あたしはバカじゃない。みんなみたいに、本当をアテにしてないだけ。本当より、嘘のほうがずっと頼りになるもの」
　はじめ、祐胡はカレンが黒板に書いたセリフを読んでいるのかと思った。だが、黒板には何も書かれていなかった。
「あたしは今日から嘘になる。嘘の世界へ行けるなら、本当のあたしはもうどうでもいい」
　カレンは自分を「あたし」と呼び、いつになくしっかりした足取りで出ていった。後ろの扉のそばにいる祐胡にはまったく気づかないらしかった。
　良くないものを見てしまった。
　祐胡の肩が重くなった。いまのが本心かどうかはわからないが、思いがけないカレンの一面を見た自分は少し心が乱れている。悪い予感だ。
　帰りの電車が飛び込み自殺に巻き込まれて遅れ、ソフトで遊ぶ時間が減った。が、悪いことはこの程度では終わらない気がした。
　翌朝、カレンは変貌していた。
　黒かった髪が明るい栗色になった上、肩の下からいきなり背中までに長くなっていた。
「ウイッグでしょ？　学校にあんなものしてきてどうするのよ」
　クラスメイトは眉をひそめた。教師もさすがにカレンの髪を注意したが、
「先生、でもこれは私の髪なんです。触ってください、ほら」
　カレンは長い髪を引っ張って見せた。たしかに本物の髪の毛だと、教師も認めざるを得なかった。だが、一晩で30センチ近く伸びた髪についてカレンに訊く者はいなかった。
「西村。この髪型どう思う？」
　嬉しそうに祐胡に尋ねるカレンは眉毛もまつげも髪の毛と同じ色だった。
　翌日はカレンの声が変わっていた。低めで少し尖った声だったのが、甘く高い声になっていた。笑ったときに見えた歯は塗ったように白く、子どもの歯に似て小さかった。
　その翌日はカレンの背が縮んでいた。たしか祐胡と同じくらいだったはずなのに、話しかけてくる顔の位置が低い。上目づかいのいつもの目が、前ほど不自然でなくなっていた。
「北島ちょっとイキすぎじゃないの。学校にカラコンしてきてさあ」
　とうとうカレンの瞳が青くなった日、クラスの女の子のひとりが言った。そのころにはもとのカレンを思わせるのは、いつも踊っているような細い脚ぐらいになっていた。
「コンタクトじゃない。カレンは、前からこの色の目だったよ」
「ヘンな作り声でしゃべるのやめて」
　クラスでは、髪はいまのほうが地毛で体型は急なダイエットをして、など、カレンの変身にムリのある理屈がつけられていた。

写真＝森山大道



「ね。よく見て」
「いいよ、近寄って来ないでよ！」
　女の子はカレンを突き飛ばした。カレンは祐胡の席の近くに転がった。拍子に、カレンの両膝の裏に黒い穴のような傷があるのを祐胡は見た。
「西村」
　カレンはよろよろ起き上がると、嬉しそうに祐胡に顔を近づけた。半分髪に埋もれているが、額の両脇にも黒い穴の傷がついていた。
「カレン、前からこの色の目だったよね」
　コンタクトなら瞳の外にそれとわかる輪郭があるはずだが、カレンの瞳は本物の透明な青だった。祐胡はそうかもねと答えるしかなかった。

　どのみち僕はもう動揺している。
　祐胡はカレンの変身の真相をたしかめることにした。カレンはいつもひとりでいたし、あまり周囲を気にしないタイプなので、放課後そっとあとをつけるのは簡単だった。
　カレンは目が合った人ににこにこと笑いかけ、歌いながら長い間電車に乗り、やがて祐胡の降りたことのない駅で降りた。そこは大きな川のある町で、堤防に沿って巨大なマンションの群れがある。カレンは同じような建物の中からはっきりとひとつを選んで入っていった。祐胡はカレンが乗ったエレベーターが屋上で止まったのを確認すると、次のエレベーターで屋上へ行った。
　日の暮れかけた屋上には川から冷たい風が吹きつけて耳が痛かった。屋上の隅にはペントハウスと呼ぶには小さい家が建っていて、窓がわずかに明るかった。祐胡はそっと窓から中を覗いた。
　薄暗い室内は多数のモニターとコンピューターと、何かの見本のようなもので埋められていた。その隙間に向かい合うように、カレンともうひとり男が座っている。ほぼ30代、どこかで見たことのある顔だった。
　男はカレンの顎をつかんで持ち上げた。
「赤と青と茶色と緑では、やっぱり青い目がよかったか？」
「うん。カレンは青い目がいいと思う」
「そうか。じゃ、今日は手首だな」
　男は手もとの電源をオンにした。モニターがいっせいに画像を写し、その光で部屋が照らされた。
　床は一面に敷かれた黒ビニールでツヤツヤしていた。机の下には頭の皮ごとはいだらしい女の髪の束が積まれている。カレンと男の周囲には、乳房や耳がパーツごとにきれいに整理されて並んでいた。漬けられた果物のようにびっしりと眼球のつまった瓶もあった。
　モニターは、CGの少女を様々な角度で表示していた。少女はカレンと同じ栗色の髪に青い目だった。
　男はマシンから垂れ下がったいくつものコードの中から何本かを手にとった。コードの先はペンシルくらいの長さの針になっていた。それをカレンの額の両脇と、膝の裏、それに裸足になった足の裏に深く差し込んだ。カレンは悲鳴ひとつあげなかった。何度かけいれんするようにピクピクと体を震わせたが、やがて、青い目を半分だけ閉じて無表情になった。男は床に置かれた中華包丁のような刃物を拾うと、カレンの左右の手首から先を切り落とした。ゴリという骨の砕ける音がしたが、血は勢いのないままダラダラと床にこぼれ落ちるだけだ。
「この手がいいかな。いや、ちょっと爪の形が大人っぽいか。ユーザーにはもうちょっと小さい手のほうがウケるかな……」
　男は壁に並んだ手首をいくつか選ぶと、かわるがわるカレンの腕にあてがった。そのたびに、キーボードで何かのデータを入力した。すると、CGの少女の手首が微妙に変化した。爪の形が大人っぽく長くなったり、てのひら全体が小さくなったり……。
　だめだ。祐胡はその先を見る気になれずに走り出した。足音を男に聞かれたかもしれないが気にしない。あんなこと、できるわけがないと思いながら、たとえばあの針が麻酔のような役割をしたらとか、切れた指は一時間以内につなげば再生可能だったかとか、いっぽうで可能性を考える自分が嫌になった。
　僕は何かを期待して幻覚を見たんだ。でなければ、あれは何かの撮影で、特殊技術があるに違いない。
　あれが本当だとすると精神状態が最悪になるので、祐胡はムリヤリに嘘だと思い込むことにした。カレンがいつか言ってたとおりだ。
　本当より、嘘のほうがずっと頼りになる。
　翌日、祐胡は学校でカレンの手をそっと見たが、もともとのカレンの手の形を覚えていないので、あの男が取り付けた手かどうかはわからなかった。
　数日して、カレンは学校へ来なくなった。
　欠席が続いて一週間めに、教師から、北島のことで知っていることがあったら言うようにと言われた。祐胡は何も言わなかった。
　やがて北島カレンの失踪は事件になった。
　祐胡は、あの屋上の家とカレンを見て自分が動揺したために、カレンに悪いことが起きたのだと思った。西村祐胡が動揺するとき、その心の揺れの大きさに応じて、悪いことが起きる。祐胡自身にも、世の中にも。
　それは誰にも言えない祐胡だけの秘密だ。
　少女の改造が本当にしろ嘘にしろ、祐胡がそれを口に出したりして動揺すれば、きっとさらに悪いことが起きるのだ。
　カレンはなかなか見つからなかった。
　はじめは騒いでいたマスコミも周囲も、すぐにカレンの話題には飽きてしまった。
「Kの新作発売になったの知ってるか？」
　ゲーム好きの友達から情報を聞いて、すっかり日常モードになっていた祐胡はふいに気づいた。そうだ、Kだ。あのときカレンを改造していたのは、異色のゲームクリエーターとしてときどき雑誌で見かけるKだった。
「キャラの顔だの声だの体型だの設定して作る育てゲーでさ、細かさとリアルさがウリだって。さすがに濃いよな」
　帰り道、祐胡はショップでそのゲームを買ってみた。パッケージのCGの少女は栗色の髪に青い目で、きれいな細い脚だった。
「北島、ここにいたんだな」
　祐胡は自分の動揺が思ったほど悪い結果にならなかったので安心した。カレンは望んでいたとおり、嘘の世界へ行ったのだ。
　さっそくゲームをプレイして、キャラの名前を「カレン」にした。だが、捨ててきた本当の世界の名前が嫌なのか、カレンはあまり上手に育たなかったので、祐胡はカレンのデータを消した。

（第一話「青い瞳」終）

by Editorial Staffs

THE FINAL WORDS

0123-CODE39

秋山ぞんび

その昔、某全国紙で記者をやってたこともある変わりダネ編集者。一部に「社会正義」と「鋼鉄の騎士（SFC版）」をハカリにかけて、ゲームを選んだらしい……なんて観測もささやかれているが、あながち外れでないだけに何も言えないらしい。個人的には「ホラー命！」な人で、「ヘンタイ」なのが唯一にして最大の欠点

出版やってると、もうあちこちで聞かされる話なんだけど、「作り手である編集者が楽しんで作った雑誌が、売れたためしがない」なんて言いますな。でも、前から疑問に思ってたんだけど、あれってホントなんだろか……？

少なくとも、一部のゲームに関して見てきた限りでは、制作の現場がおもしろい（別に、笑い声にあふれているとかじゃなくて）ゲームって、やっぱ出来の方もおもしろかったりすることが多い……なんか、そんな気がするわけです。いや、あくまで「一部のゲーム」ってのがポイントなんですけどね。

で、ようやく完成した「gM」の話。コレ、作っててメチャクチャおもしろかったです、ハイ。もう、「こんなんで給料までもらっちゃっていいのか？」ってくらい（いや、総務の人、コレ単なる冗談スから）。そりゃ、「この調子で作ってて、はたして一冊の雑誌にまとまるのか……？」なんて不安に眠れない夜もありましたが（どっちにしても編集作業で眠らせてもらえないんだけど）、とにかく思いっきり楽しませてもらったのは事実。次は、読者であるあなたの番です…なんてね。

本郷正弘

長崎県・端島出身。16歳で上京、喫茶店でウエイターをしながら大検取得をめざすも挫折、アルバイト中に知り合った編集者の紹介により、住宅情報誌でライターの仕事を始める。育児雑誌、健康雑誌の編集部を経た後、現在の会社へ。著書に『森田療法と私』（絶版）。最近、風力発電に関心がある。

12月1日（火）最近なんだか背中が痒い。鏡を見ると、皮膚が少しただれていた。渋谷のマツモトキヨシで薬を買ってきて塗る。

12月7日（月）背中の皮膚病が悪化。痛い。我慢できない。明日病院に行こう。

12月8日（火）飯田橋の警察病院で診察を受けるも、原因がわからない。北里大学病院を紹介される。

12月9日（水）昨日教えてもらった病院に行こうと思ったが、腫れがひどくて動けない。まるで『ノートルダムのせむし男』。膿が止まらない。しばらく休むという電話を会社に入れる。

12月11日（金）なぜか食欲だけはある。生肉を無性に食いたい。近所の京城苑からレバ刺し10人前の出前を取る。

12月24日（木）クリスマスイヴ。もはやただの醜い肉の塊。もう池袋の「デカ《ちん》プリオ」アサミちゃんには一生逢えないんだろうなと思うと涙が流れる。

1月1日（金）体を覆っていた殻を突き破って久々に外に出る。めちゃくちゃ気分爽快。年始め一発、DDRで遊ぶ。さあ、今年もボチボチやってくか。

西岡浩二郎

パソコンゲーム誌作りたいっす～とお願いして入れてもらった雑誌をサクッとクビになり、流れ流れてここまで来たよ。海外RPGの圧倒的な世界観に惚れ込んでIBM-PCを買ったのも今や昔。海外ゲーム担当＆外遊担当を経て、「トゥームレイダー」すらやらない、美少女フィギュアモデラーになりつつ……。

久しぶりにパソコンゲームを取り上げることが出来ました。ちょっとうれしいです。コンシューマ蔑視するわけでもないし、パソコンソフトで、コンシューマに負けない完成度とボリュームのものというのは思いつかないくらい。それでも、パソコンソフトたちのもつ独特の手作り感やこじんまり感（マイナーさ？）が好きです。コンシューマはお金をかけて組織的に作ってるだけに、作り手の顔が見えてこないような気がするんですよね。とかいいつつ、取材で開発の方に会って、何考えて作ったのかを聞くと、「そうそう！」なんて妙に同調してしまったり。やはり、作ってる人たちとの距離を近くに感じられるソフトって好きです。それだけにサポートに力を入れてるメーカーさんには、「がんばって！」といいたいのです。みなさんも、ユーザーサポート登録はもちろん、お気に入りのソフトのメーカーさんのファンクラブに入ってみるのもオススメします。積極的に参加しないでも、グッズとかもらえて、結構楽しませてもらえるんです。ハズレなこともあるかもしれないですけどね！

岸田ホネ夫

毎日毎日着ぐるみが気になってしょうがない、どうしょうもない27歳。映画『ホテル・ニューハンプシャー』でナスターシャ・キンスキーの熊ぐるみ姿を見て以来トリコに。近年のベスト1は『ポンキッキーズ』の市川実和子だが、年末新宿西口に立つエミーを目撃し、どうしようか悩んでいるぐらい、先行きの暗い27歳。

私の人生、それは自由……というわけで編集後記ですが、みなさんは「トナカイとサンタ」プレイなるものをご存知か？ 別に知らなくてもいいんだけど、こちらがトナカイの着ぐるみに入って四つんばいになり、美しいサンタ様に「おまえは鼻が赤いんだよ！」とか「もう、息があがったのかい？今度生まれ変わったら、メスの騾馬にでもおなりっ！」などとキビシイお言葉を頂戴し、ムチ打たれたりするわけです。で、これが世の中的にOKなら「できるかな」プレイもアリな気がするのですが、いかがなものか？ 別に同意しなくてもいいけど、こちらがゴン太くんの着ぐるみに入って、おねえさん（声だけの人、ノッポさんではない）に「アラアラ、ゴン太くんは棒を差し込むのがヘタですね！」などと母性愛溢れるお言葉を頂戴し、♬でっきるっかな、でっきるっかな、こんな体位～っなんて合唱したりするわけです。で、僕が言いたいのは「着ぐるみの素晴らしさ」ではなく、この世にいろんなプレイがあってもいいように、いろんなゲーム雑誌があってもいいのではないか？ ということで。

編集後記

「こんな雑誌はいかがでしょう？」

大王より

寄せ集めの傭兵部隊のごとき、チームワークのなさ。腕と情熱はあるけどスケジュールにだらしない面々と作った雑誌です。かくゆう私もその一員であり、こっそり発売日を延ばした張本人でもあります。各方面に迷惑をかけ、わがままを通しながら作ったのがコレです。読者のみなさんはどんな感想をお持ちでしょうか。少なくとも聞く耳はあります。アンケートでお応えください。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字(1、2、3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。複数回答欄はすべて使う必要はありません。集計は機械で行いますので、ハガキは切り取り線の通りにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して投函してください。

1　性別
1 男性
2 女性

2　年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3　学校・職業
01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 無職
15 主婦
16 その他

4　所有ハード
01 プレイステーション
02 ポケットステーション
03 ドリームキャスト
04 セガサターン
05 メガドライブ
06 メガCD
07 ゲームギア
08 NINTENDO64
09 スーパーファミコン
10 ファミコン
11 ゲームボーイカラー
12 ゲームボーイ
13 PCエンジンシリーズ
14 NEO・GEOシリーズ
15 ネオジオポケット
16 ワンダースワン
17 3DO
18 PC-FX
19 PC-98シリーズ
20 Macintosh
21 DOS/V、AT互換機
22 携帯端末
23 その他（なし含む）

5　よく読むゲーム誌
01 Game Walker
02 げーむじん
03 ゲーム批評
04 ゲーメスト
05 ザ・プレイステーション
06 じゅげむ
07 電撃王
08 電撃G'sマガジン
09 電撃ドリームキャスト
10 電撃NINTENDO64
11 電撃PlayStation
12 ドリームキャストFAN
13 ドリームキャストプレス
14 ドリームキャストマガジン
15 ハイパープレイステーション
16 ファミ通
17 ファミ通WAVE
18 ファミ通DC
19 ファミ通PS
20 ファミ通Bros
21 Vジャンプ
22 PlayStationMagazine
23 64Dream

6　その他購読誌

7　本誌をどこで知りましたか
1 雑誌の広告
2 書店ポスター
3 店頭
4 ネット
5 知人の紹介
6 口コミ

8　gM(ジーエム)を購入した理由
1 表紙が良かったから
2 知りたいゲーム情報が載っていたから
3 特集記事が面白そうだったから
4 インタビューが面白そうだったから
5 企画・連載が面白そうだったから
6 価格が手ごろだったから

9　ゲーム雑誌でよく読む記事
1 特集ページ
2 新作情報
3 攻略
4 連載・企画
5 読者ページ
6 コミック・小説
7 その他

10　ソフト購入時に参考にすること
1 雑誌紹介記事
2 雑誌レビュー
3 雑誌広告
4 テレビCM
5 体験版・販促物等
5 店頭で

11　gMで面白かった記事、つまらなかった記事を上位から3つずつ、表1から選んでください。

表1
01 表紙
02 gM宣言
03 巻頭ロングインタビュー 宮本茂
04 特集 ドリームキャスト
05 キューティー・グラフィック
06 物心……モノゴコロ
07 ゲームマシン夢子
08 メカキチエレクチオン
09 あの頃の私とゲーム
10 あなたのメモリーカード見せてください
11 ゲーム春秋
12 読み切り小説「蝶はすぐ死ぬ」
13 THE FINAL WORD 編集後記
14 読者アンケート/次号予告
15 特集 バイオハザード
16 R4 Rという十字架
17 作画師たちの挑戦「マジカルカナン」
18 ペンペントライアイスロン
19 ゼルダの伝説 時のオカリナ
20 ピカチュウげんきでちゅう
21 ダンスダンスレボリューション
22 GODZILLA GENERATIONS
23 信長の野望Internet
24 ポケットファミリーGB
25 やるドラシリーズ
26 エアガイツ
27 最終電車
28 1998年私のこの一本
29 オレ的ランキング
30 新郊外ゲームエイジ
31 読者プレゼント

12　今まで発売されたゲームで一番好きなもの

13　これから発売されるゲームでほしいもの

14　好きなゲームジャンル

15　好きなメーカー

16　ゲームを遊ぶ頻度
1 毎日
2 週2～3日
3 週1日
4 月2回ほど
5 月1回ほど
6 好きなゲームが出たときだけ
7 ほとんどやってない
8 その他

17　本誌が月刊化したら買いますか？
1 毎月買う
2 ときどき買う
3 特集次第で買う
4 価格次第で買う
5 買わない

Next Issue

あてにならない次号予告

●巻頭ロングインタビュー
●特集D2改造宣言「グラフィック書き直します」
●特集PS2はとんでもないマシンだった！
●決算期記念 業界危ない会社実名50社リスト公開！

gM第2号は、3月19日くらいに発売です。価格は未定。※発売日延びたらゴメン。内容も変わる可能性大です。ていうか変わります。

郵便はがき

料金受取人払

日本橋局承認

2775

差出有効期間
平成12年12月
10日まで

103-8730

（受取人）
日本橋郵便局私書箱358号

ソフトバンク(株) 出版事業部
ジーエム 01号 編集部行

（フリガナ）		生年月日
お名前		19 年 月 日生

ご住所 □□□-□□□□	都道府県 市区郡 TEL ( )

希望するプレゼント番号（P144を参照）	賞品番号	賞品名

編集部へひとこと

ジーエム　01号アンケートハガキ
（書き方は48ページを参照してください）

1 性別

2 年齢

3 学校職業

4 所有ハード

5 よく読むゲーム誌

6 その他購読一般誌

（　　　　　　　　　　）

7 本誌をどこで知りましたか

8 gM(ジーエム)を購入した理由

9 ゲーム雑誌でよく読む記事

10 ソフト購入時に参考にすること

11 gMで面白かった記事、つまらなかった記事を上位から順に3つずつ表1の中からあげてください

●面白かった

1位　2位　3位

●つまらなかった

1位　2位　3位

12 今まで遊んだゲームで一番好きなもの

（　　　　　　　　　　）

13 これから発売されるゲームで欲しいもの

（　　　　　　　　　　）

14 好きなゲームジャンル

（　　　　　　　　　　）

15 好きなメーカー

（　　　　　　　　　　）

16 ゲームを遊ぶ頻度

17 本誌が月刊化されたら買いますか？



米国発の最新情報を日本語で……。

ZDNetは米国最大のコンピュータ出版社であるジフ・デービスが運営する、ホームページ人気ランキングで世界第5位※、コンテンツ部門では第1位※の超ビッグサイト。「ZDNet Japan」はその日本語版。米国版の翻訳だけでなく、ソフトバンク発行の各雑誌記者が取材した最新ニュースや製品レビューの記事も掲載している。また、日本版独自のオリジナルコンテンツも豊富で、いつでも最新のニュースを日本語で楽しめます。ぜひ、あなた自身の目で確かめて下さい。 ※ 1997年2月ジュピター調べ

質、量ともにスゴイ! 人気の7大チャンネル

ニュース

PC＆WS情報が豊富なPCWEEK Online、Macintoshのユーザーに最適なMacWEEK Online、そしてPC関連情報の速さでは他の追随を許さないZDNN（ZD Network News）の3つであなたのニーズに答えます。また、情報ソースの正確さで定評ある各コンテンツと連動したメールマガジン（ZDNet Wire、PCWEEK WIRE、Macintosh WIRE）も毎日発信※。 ※メールマガジンのご購読は、別途登録が必要です。

インターネット

インターネット関連情報に特化したInternetNewsや小社の「Yahoo! Internet Guide」のオフィシャルサイトも大好評。

GameSpot

大人気のプレイステーション、ドリームキャストやPCゲームまでの最新情報をどこよりも早く紹介。

バラエティ

インターネット上で楽しめるコミックやミニゲーム、音楽情報や写真集まで……。さて次は何が飛び出すか？

プロダクツ

パソコンのハードやソフトの情報を集めるならココ。商品の情報量が違います。新製品情報やレビュー記事も豊富。

ダウンロード

3万本以上のソフトがOSやジャンル、使用目的別に分かり易くカテゴライズ。ここで手に入らないソフトはない？ 提携（株）ベクター

マガジン

小社発行の人気雑誌のホームページはもちろん、ここだけでしか読めないオンラインマガジンも……。

他にも小社発行の書籍の紹介や購入、最新ウィルス情報など様々なチャンネルをご用意してお待ちしております。



文＝聖 咲奇 映画研究家・CG作家
写真＝小林伸一郎（スタジオライズ）
写真集『廃墟遊戯』（メディアファクトリー）より

異形のイコノロジー

プレイ時の恐ろしさと緊張感が蘇る。恐怖という非日常的感覚で、退屈な日常を刺激したいあなたに。

恐怖の学習
人は何故、恐怖を求めるか？

夏の夜、子供らは幾分額の後退した父親の顔を真剣に見詰めて怪談話に聞き入ったものだ。茹だる様な残暑の中、授業に身の入らない生徒達を前に、教師は学校で起った血も凍るような事件の話を披露した。恐怖は最も身近なエンターテイメントだった。

恐怖は人間の最も古い感情だと云われている。娯楽となるのも早かったのだろう。イギリスでは、暖炉の側で揺り椅子に揺られながらホラー小説を読むのが理想的な老後だと言った人がいる。イギリスに限らず世界中のほとんどの民族が、昔から死の世界や幽霊と楽しく付き合う術を会得していた。それは例えば、日本ではお盆であったり、欧米ではハロウィンであったりするのだが、元をたどれば宗教的儀式の一種だったそれらの行事は、20世紀に入って子供から大人まで巻き込む超現実を楽しむ祭へと姿を変えて行く。

人々は様々な手段で恐怖を楽しむ様になり、あらゆるメディアに恐怖の種が蒔かれては収穫されている。小説であり、映画であり、ラジオドラマであり、TVドラマであり、音楽であり、演劇であり、変わったところでは、音響効果のみで恐怖を演出するレコードからハロウィン恒例のお化け屋敷やライブショーまで人間は貪欲に恐怖の楽しみを貪る。そして、新たな時代のメディアであるゲームに恐怖の名作が誕生しているのも、当然と言えば当然の事だろう。

19世紀の初めの幽霊談ゴシック小説、それらに対抗する様にまったく新しい恐怖を描き出したシェリー夫人の『フランケンシュタイ

※イコノロジー＝美術作品のもつ主題、意味、象徴などを解明する学問

異形の名

ン』（1818年）……19世紀は現代ホラーメディアの黎明期と云っても良く、『アッシャー家の崩壊』や『黒猫』などでホラー小説の元祖と云われるエドガー・アラン・ポーが数々の傑作を発表し、『ジキルとハイド』が書かれ、1897年には『ドラキュラ』が出版されている。

更に世紀の終わりには、パリの劇場で、特殊メイクを使い、残虐な殺人を舞台に再現した芝居が評判になった。〝グラン・ギニョール〟と呼ばれたその芝居は後のスプラッター映画の先祖である。

その後、恐怖はドイツ映画界から表現主義の形式を持って誕生する。怪しげな見世物小屋を舞台にした『カリガリ博士』（19年）やドラキュラの最初の映画化である『ノスフェラトゥ』（22年）などで、前者に登場する眠り男チェザーレは、後のゾンビ映画に影響を残している。ここいら辺り、まだゲームとしては未開拓の分野なので新ネタを求めるゲーム作家の諸氏にはお薦めかもしれない。

さて、30年代ハリウッドでは『オペラの怪人』を始め『フランケンシュタイン』『ドラキュラ』『ミイラ男』などの怪物が人気ホラーであったが、60年代の終り、ゾンビを扱った『生ける屍者の夜』がホラー映画の常識を変えた。これの続編『ゾンビ』が『バイオハザード』の原典である事は作品を見れば一目瞭然であろう。

ともあれ、人が恐怖に魅力を感じる理由は、日常の退屈さに大いに関係している。スリルや恐怖を感じる事なく過ぎていく毎日が、感覚的な恐怖を求める原動力となるのである。

Feature Story 2

バイオハザードはなぜ計900万本（全世界）も売れたのか？

次世代機だからこそ表現できた恐怖の本質

文＝野安ゆきお（ターニング・ポインツ）ゲームライター

「私の中のバイオハザード①」イラスト／日野日出志

「バイオハザード」400万本、「2」500万本。PSで噂される次回作やドリームキャストで発売予定の「CODE:Veronica」の情報は、ゲーム雑誌の売り上げを左右するほどの影響力を持っている。なぜこれだけ「バイオハザード」は支持されるのだろうか。

容赦なく仕掛けられた"驚かせるための手法"

「バイオハザード」は、なぜヒットしたのか。という趣旨で、1600文字の原稿を書いてほしいという依頼がきた。困ったものである。

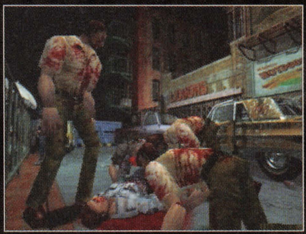
もちろん「バイオ」の素晴らしさを書けといわれれば、その10倍でも書ける。しかし「ヒットの理由」となると話は別だ。そんなもん5文字で終わってしまう。「面白いから」だ。これ以外の言葉が、必要あるだろうか?

とはいえ、とっくに〆切を過ぎているというのに、わずか5文字の原稿を編集者に送る度胸は、ぼくにはない。どんな目に合うかわかったものではないし、それこそホンマもんのホラーである。

最近は、原稿はメールで送信できる。つまり原稿を出すときに編集者と顔を合わせなくて済むようなシステムが確立しているわけだが、それは相手がどんな表情で原稿を受け取ったか把握できないということである。このような、相手の姿が見えないという状況は、こちらの恐怖を倍増させる。

そう。これこそが「ホラー」の本質だ。

疑心暗鬼、という言葉がある。そこに闇があり、何がいるか見ることができないからこそ、ぼくたちは「鬼がいるのでは……」という疑いの心を持ってしまう。もしも明るい陽の下で、ホンモノの鬼と遭遇してしまったとしたら、それはそれは怖いかもしれないけど、やはり「ホラー」じゃないような気がする。





ファミコンやスーパーファミコンが、あれほど爆発的な普及を果たしたというのに、ホラーを題材にしたゲームが少なかったのは、そこらへんに理由があるのだと思う。マシン性能の限界により、大半のゲームはトップビューあるいはサイドビューで標示された。自分（ゲーム内のキャラ）の周囲は、すべて画面内に標示されていた。曲がり角の裏側まで、すべて見えていたのだ。「何かがいるかもしれないけど、まだ姿が見えない」というシチュエーションを成立させることが、それらのマシンでは、きわめて難しかった。

だから次世代機と呼ばれるマシンが登場したときに、ホラーを愛するクリエイターは、狂喜乱舞したのだと思う。だって3Dが再現できるのだ。現実世界と同じシチュエーションが表現できるのだ。曲がり角の裏に、何がいるかわからない。視界の外（たとえば背後とか）も見ることができない。「疑心暗鬼」を生み出すシチュエーションは、いくらでも生み出すことが可能になった。

そんな中で「バイオハザード」は生まれた。そこには「いることはわかっているのに見えない」シチュエーションが、これでもか、これでもか、と盛り込まれていた。ホラー系サスペンス系映画で使われてきた「驚かせるための手法」が、山ほど再現されていた。1作目こそゾンビ単体との攻防がメインだが、あろうことか2作目ではゾンビも増量され、撃っても撃っても沸き上がってくる恐怖、というエッセンスまで追加された。数は力なり、の理論である。ゴキブリだって、1匹なら潰せる、100匹で襲ってきたらめちゃくちゃ怖いでしょ。それと同じだ。

操作性が「トロい」のも、たぶん意図的なものだったのだろう。普通のホラー映画ファンにも楽しんでもらえるよう配慮されているのだ。しかもパニック状態になったら操作ミスが発生し、つい間違った方向に逃げてしまい群がるゾンビに襲われてしまうことになる。これって「ホラー映画で脇役が死ぬときのシチュエーション」に他ならないし、そんな脇役の体験すら、プレイヤー自身が疑似体験できるようになっているのだ。なんという徹底ぶりだろうか！ これぞホラーだ。

ここまで、あらゆるタイプのホラー的妙味が再現されていれば、傑作にならないほうがオカシイ。3D空間を再現できるゲームマシンが登場したことと、3D空間だからこそ成立する「恐怖」の本質を理解していたクリエイターが日本にいたことに、心から拍手、なのである。





バイオハザード・クリエイター
INTERVIEW

いかにして僕は“生ける屍”の虜になったのか？

話＝三上真司（カプコン）
文＝秋山ぞんび（編集部）
（右頁）「私の中のバイオハザード」＝犬木加奈子

Feature Story 2



いまやホラーゲームを語る上で欠かすことのできない記念碑的シリーズとなった「バイオハザード」。その「バイオ」の生みの親ともいうべき存在が、カプコン開発本部プロデューサーの三上 真司である。1作目の「バイオ ハザード」では直接、陣頭指揮をとり、後には「ディレクターズカット版」までリリース。以後のシリーズ作品でもプロデューサーを務める「バイオ」のキーマンとは、いかなる男か？

――最初に、三上さんに「バイオ」についてうかがう前に、まず「バイオ」に至るまでの開発歴、経緯などについてうかがいたいのですが…。

三上 僕は90年の入社です。だから社会人歴も、もうぼちぼち丸9年ですよね。それまでうちは、企画専従での採用はやってなかったんです。グラフィック畑から企画に移ってくるという人が多くて。でも、あの年から制度が変わって、新卒でいきなり企画部門への入社だったんですよ。

――これまで、どういった作品を担当されてきたんですか？

三上 入って最初にやったのが、ゲームボーイのクイズゲーム。で、その次がまたゲームボーイで、ディズニー社の版権もの。入社1年目の時、もう2本あげてたという。だからね、僕、職人ですよ。「スケジュールは守るぜ」って。なんか最近、「バイオ」であまりにもレッテル貼られちゃってて……スケジュール延ばすのが得意技、みたいな(笑)。まぁ、最近はそうなんだけど、結果的に。

その後は、個人的にも大好きですごい入れ込んでたF1もの。でもそいつがポシャッちゃって、あと何か……ディズニー社の版権ものが多かったですけど。一時期、僕はすごい地獄を経験してますよ。1本、「グーフィーとマックス 海賊島の大冒険」のアップが近づいてる段階で、「アラジン」の仕事が入ってきて…

…あれはキツかった。日中、グーフィーの仕事が終わってから、夜中にアラジンのミーティングを始めるんです。で、毎日3時4時ですよ。本当はグーフィーが終わったら休暇がもらえるはずだったから、香港旅行を計画してたんです、友人と。それが出発の前夜まで「アラジン」をやってて……もう1時間くらい、仕事場で熊のようにウロウロウロウロと。えぇい、ブッチしようか、と。

――どっちをちぎるんですか、ブッチって。

三上 そりゃ、仕事ですよ(笑)。で、やっぱり無理だぁ、って友人に電話して。「ゴメン、明日行かれへん！」って。そういう状態の後が「バイオ」です。まず上から言われたのが「次世代機で恐いゲームを作ろう」と。

――ディズニーものから、ホラーへの大転換ですね。

三上 というか、ディズニー社の版権ものは、わりと納期厳守なんで(笑)。それで、最初にきっちり納期にあげてた僕に話が来てたんだと思ってますけど。

――ホラーもの、という新テーマ自体についてはどうお感じになりましたか？ 三上さん、ホラー映画がすごくお好きだとか……。

三上 ホラー映画は好きで、けっこう観てます。監督がどうとか役者がどうとかには、あまりこだわらないんだけど。でも、テーマとしてはかなり絞られるんで、これはミリオンは厳しいだろう、と。僕はやっぱり、ミリオンを目指せるようなゲームを作りたかったんで……そこらへんで

かなり悩みましたよ、自分自身。

――当時、カプコンとしてはどういう理由でホラーというテーマに注目していたんでしょうか？

三上 出発点は、FC版の「スゥィートホーム」でしょう。すごくよくできたゲームだったのに、タイアップした映画の公開と発売が大幅にずれたとか、いろいろな条件が重なって売れなかったタイトルであったと。「だけど、あのシステムは秀逸だよ」って話から、もう1回ビジュアル面を一新してシステムを使い切れば、きっと行けるだろう、っていう判断があったんだと思います。

――その「スウィートホーム」については、三上さんはどのように評価されているんですか？

三上 すごくよくできたゲームだなぁ、と。練りに練られているっていうゲームで、センスのよさもかなり出ている。だから「そのシステムをもとにして……」って言われた時には、真っ青になりましたよね。「大変やで、これ」って。ディズニーの商品開発でこれだけシンドイ思いして、こんどはそんな大変なゲーム作らなあかんのかぁ……って。それでまず、引越ししちゃったんですけど。

――え、引越しですか？

三上 通勤の時間がもったいない、という。それくらいの腹のくくり方をしとかんと「これは死ぬぞ」と。

――それだけ、会社的にもかなり期待のかかったプロジェクトだったというわけですね。

三上 当時は、ちょうど「ストII」全盛期を過ぎた頃で……技術的には、業界の大勢がCGポリゴンに移行していく、その過渡期だったんです。で、その中で「カプコンはいったい何が出来るのか」というのを、周囲から厳しく見られている部分があったんですね。「ストII」はじめ、2Dのグラフィックでずっとやってきた会社でしたから、カプコンは……。経営的にも苦しい部分があった。それで会社の判断としても、とにかく「これは今後のカプコンを占う上で一見の価値ありだ」と言われるようなゲームを作ってくれ、と。

――普通、一発大きく当てて取り戻そうという場合、例えばファンタジーRPGのような、王道を行くジャンルに目が向くと思うんですよ。ところが「バイオ」の場合、"ホラー"という時点で、ある程度ファン層が限られますよね。さきほど三上さんも言われたとおり、ビッグヒットはなかなか厳しい状況だったんじゃないかと思うんですが……。

三上 だから、その時は実は、もう1本企画があったんですよ。「一発大きく」という部分を背負ったタイトルが、別にあったんです。ポシャッちゃったんだけど(笑)。それで「バイオ」の方は、例えば技術的なことだとか見せ方だとか、そういった部分で「キラッ」と光るものを見せてくれ、と。そういう使命を帯びたミッションだったんです。それで「そういうことならミリオンは狙えなくても、何か面白いことが出来そうだぞ」という気が……。僕の気持ち的には、そこが出発点ですね。

Feature Story 2



株式会社カプコン開発本部 第2制作部プロデューサー。初代「バイオ ハザード」をディレクション後、「～2」では監修を務める。モータースポーツと映画をこよなく愛し、「バイオ～」については、その後「ディレクターズカット版」を出すこだわりを見せた。

三上真司

でもね、そこからが大変でしたよ。もう、過去最高のプレッシャーですよね。変なもの作ったら本当に会社が傾くぞ……っていう。緊張感がすごい(笑)。ある意味、「バイオ」に至るまでに超スパルタ式で育てられていたからなんとかなったというか。

――それ程すごかったんですか？

三上 当時の僕の上司だった人間が、とっても厳しかったんですね(笑)。あんまり1から10まで言うような人じゃなかったんだけど、今の僕があるのは全部、その人の教えがあってのものだと、そういう風に思ってます。

――具体的には、どういった感じだったんですか？

三上 例えばグーフィーのゲームを作ってて、その人に見せる。画面の上に「ライフ表示」ってあるじゃないですか。ハートが3つ並んでたんですけど、それを見てひと言、「これ、4つじゃあかんのか？ 2つじゃ絶対あかんのか？」って言うわけですよ。もう、こっちは「スイマセン！何も考えてませんでした!!」としか言えない(笑)。クイズゲームを作ってた時も、エンディングにスタッフロールを入れる仕様を書いたんです。そうしたら、ごっつい厳しい顔して「クイズゲームにスタッフロールが絶対、必要なんだな？」って……。やっぱり、「何も考えてませんでした！」としか言えないんですよ。そういう人ですよね。今の人間なら絶対ついて来れないと思います。たぶん僕、いじめられてたかも(笑)。

でもね、やっぱり若い頃ってミスが多いじゃないですか。それに対しても、かなり高いレベルから見てものを言われるんです、「プロだったら、これが当たり前やろ」って。新人とか関係ないんです、全然。「1本まかされたんだったら、おまえはこのレベルまで到達しなければあかんのや」って。そうか、こんな高い部分から怒られるんだなぁ……と。

結局、僕がその人から学んだこと、それは「もの作りの基本」ってことなんだと思うんです。ゲームを作るときに、ネタでもシステムでも、ある程度どこかのゲームから取ってきて……っていう部分、あるじゃないですか。ちょっとここを変えてとか、付け加えてとか。それを「何でも1から考えなあかん」と……。たとえば、ここにシャープペンがありますよね、このシャープペンってものが一回出れば、あとは「軸をひねるとボールペンになります」とか、いろいろ出てくる。でも、一番最初にシャープペンを考え出したヤツは誰なんだ…と、そういうことなんですよ。

――そのように厳しいやり方でもの作りの姿勢をたたきこまれて、「バイオ」の制作に入ってみて……実際、いかがでしたか？

三上 最初に提示されたのは、恐いものを作ろうというのと、「スゥィートホーム」のシステムを使おうと

いう2点です。ところが、作業を進めていくうちに「恐いものを作る」という部分だけが、自分の中で一本の柱になってきて……。これからのゲームを自分なりに考えた時に、従来の流れの中でやってきたゲーム作りを、もう全部「切っちゃおう」と。ゲームの中の常識ってあるじゃないですか。敵は殺すものだとか、プレイヤーより敵が弱いのが当たり前なんだとか…。そういう、ゲームを作る上での一種の鉄則、それをあえて無視しよう、と。そういうところから考えていかないとダメなんじゃない、ということなんですけど。

で、「ゲームって一体、何なんだ」というところで僕が考えたのが、プレイヤーが「俺だったらこうするのに……」と考えるような部分を残せれば、それがゲームじゃないか、ってことなんです。

やっぱりそれは、自分が中学生のときにロメロ監督の映画「ゾンビ」を観ていて、「俺だったらこうするのに、ああするのに……」とはがゆい思いをしてストレスを感じていたことの裏返しなんですよ。ホラー映画が好きで何本も観ていると、もう展開が分かってきちゃう部分、あるじゃないですか。「あ、こいつ死にに動いてる」「あ、こいつはもう死ぬな」って……。あとはどんな殺され方をするかだけが楽しみ、なんて話になったりする。そういう、映画ゆえにどうしようもない部分、そこから解放されているのがゲームなんだと。だから僕は、ストーリーが完全に垂れ流しで、プレイヤーはボタンをペコペコ押してるだけっていう、「映画的」なゲームは大嫌いなんです。やっぱり、その人ならではの攻略ができてこそゲームなんであって、「映画作りたいんなら、映画作ればいいやん」っていう思いが強い。そういう意味で僕は今度の「ゼルダ」、すばらしいと思うんです。その人ならではの楽しみ方があるという点、任天堂さんのゲーム作りには、すごく共感できるところがあるんですよ。

――いくらゲームであっても、プレイヤーのすべての行動に対処するというのは、なかなか困難だと思うんですが。

三上 すべてに対処っていうのは、おそらく無理でしょうね。だから、その人ならではの攻略ができるというのは、作品の半分がユーザーの手によって作られるとか、そういう形になるでしょうね。大切なのは、制約の中でいかにして自由を作り出すか、ということなんです。「ドラクエ」がうまくできてるなと思うのもそこです。「ドラクエ」の場合、何してもいいというゲームではなくて、逆に、ゲーム中でできることなんて知れてるんですよ。基本は移動、敵と戦う、アイテムを手に入れるで、何をすればいいのかは村人から情報を集めて……というように、すごくシンプル。でもプレイヤーは全然不自由に感じない、という。そのあたり、非常によくできてますよね。

――そういった考え方に立って三上さんが表現しようとしていた〝恐怖〟とは、具体的にはどういうものだったんですか？

三上 一言でいえば、身構えるような恐怖です。本当のホラーっていうのは、例えばゾンビ犬が窓ガラスを割って飛び込んできた瞬間ではなくて、その前の段階にある、と思うんですよ。「ここには何かいそうだ、今来るか、今来るか……」っていう状態ですよね。だから「バイオ」で強く意識したのは、その何かが隠れている見えない部分、ブラインドをいかに作るかという部分です。一番最初の開発段階では「バイオ」って、客観視点ではなくて3Dの主観視点で作られていたんです。ところが、見えない部分をいかに作り出すかという部分で、いま一つだったんです。そこで客観視点にしてみたら、カット割りで工夫してフレームを切っていくことで、うまいことブラインドを作れるようになった。実際、そういうところに関しては、わりとよくできてたんじゃないかと思います。



最初に「バイオ〜」を振られた時は、まず会社の近くに引っ越すことからはじめた。「大変やで、これ」っていう……。

――たとえば、敵、モンスターとして〝ゾンビ〟を持ち出す、というのはどこから出てきたものなんですか？ モンスターという意味で言えば、フランケンシュタインとかドラ

Feature Story 2

ゲームを作る上で
“鉄則”ってあるじゃないですか。
それを敢えて無視しよう、っていう。
そういうところから考えないと
ダメなんじゃないか——。

キュラなんかもそうですよね。

三上　ゾンビをメインにしようと思ったのは、ロメロのゾンビ映画が好きだったというのもあるんですけど、そのほかに、実体あるもので何が恐いのかといった時に、「やっぱり人間が一番恐いよね」っていうことなんですよ。どんなものすごい恰好をしているモンスターよりも、ちょっと目の焦点がずれてるだけで、人間ってすごい恐いじゃん……っていう。例えば、生身の人間が突然こうやってきたら（と言いながら、両手を突きだして迫ってくる）、つい条件反射的に引くじゃないですか。「バイオ」を作るにあたっては、敵は「強いから恐い」存在ではなくて、もう「本能的に恐い」存在でなければならなかったんです。そうしないと、アクションゲーム的なテクニックですり抜けていかれた時に、やっぱり「恐くないよね」って話になっちゃうんで……。

——「バイオ」の中で描かれている恐怖って、直接の恐怖の対象がゾンビであっても、その原因が生物兵器の実験であったりとか、ある種、即物的ですよね。たとえば、もう科学的な説明をいっさい放棄しているような土着的・心霊的な恐怖、そういったものについてはどのようにお考えですか？

三上　僕自身、一番恐いと思っているのは、実はそういった心霊的なものなんです。祟りとか怨霊ですよね。

——え、そうなんですか？　そういった、〝心霊的な恐怖〟へのアンチテーゼとしての「バイオ」なのかと思ってたんですが……。

三上　どうして心霊的なものを取り上げなかったのかというと、つまり「他の人がやらない、新しいことをやりたい」ってことなんですよ。恐いゲームと言われたとき、心霊ものって、多分誰もが考えるだろうと。ポリゴンで心霊ものはやらないだろうけど、2Dの表現として、心霊ものはゴマンと出てくるだろうと思ったんです。でも、ポリゴン使ってわざわざゾンビを描くようなことはせんでしょうっていう。普通に考えて出てくるのは人間か、あとはロボットや戦闘機のメカ系ですよね。それなら僕は、グチャグチャした感じの、生き物特有の怖さを表現したい、と。

それからもうひとつ、これが大切なんですけど、心霊ものにしちゃうと、どこかにストレスが残っちゃうんですよ。映画「エクソシスト」を観ても、終わり方がすっきりしないじゃないですか。恐いのは恐いんだけど。僕はね、怖がらせつつも、やっぱり最後にはある程度すっきりさせてあげたいんです。すっごく恐いヤツに追いかけられて、もう大変なんだけど、最後の最後でバーンと反撃して、そこでスカッとする……映画「ジョーズ」のラストが理想なんです。それがゲームにはマッチしている、ゲームっていうスタイルに。

——やはり「バイオ」シリーズがここまでヒットした秘密は、そういったエンターテイメント性をとことん追求した、という部分が大きいとお考えですか？

三上　そうですね。あと、とにかく「恐い」というのがキャッチーで、非常にわかりやすかったというのがあると思います。「バイオ」って、口コミで売れたゲームなんですよね。今のゲームって分かりにくいじゃないですか、何が面白いのかっていう部分が。仲間同士で「最近何か面白いゲームない？」って聞かれて説明しようとしても、「システムが結構こっててさ……」って言ってたら、興味わかないですよね。その時に、「とにかく、めちゃくちゃ恐いんだ」と……。「いままで、ゲームであんなに恐い思いしたことない」なんて言われたら、もう分かりやすいんですよ、すごく。だから〝人に伝えやすかった〟と。そこら辺からジワジワ伸びていったんじゃないか……と、そう思っています。

——それでは最後、これが非常に気になってる部分なんですが、「バイオ」シリーズの今後の展開についておうかがいします。

三上　ドリームキャスト向けの「コード：ベロニカ」に関しては、ストーリーはほぼ完成してます。PSのユーザーさんに関しては、もちろん「バイオ2」にかなり近い線のストーリー内容の作品を制作しています。一方、「バイオ3」に関してはまだ何もお話できないんですよ。ストーリー的にも、つい先日ひっくり返しがあったんで(笑)、本当に何も語れなくなっちゃった。

——実は、「バイオ2」の後の孤島が舞台になるという「～ベロニカ」の設定を聞くまで、「ベロニカ」は、外伝的存在として「バイオ1」よりも前の時代のことを描くんじゃないか……と想像してたんです。アークレイ山地に最初に送り込まれた、ブラヴォー小隊の物語とか……。

三上　あぁ、いいとこ突くなぁ(笑)。今の段階では、そういうご要望にもいずれお応えできるんじゃないかと、まぁ、そういう風にお話しておきます。みなさんがある程度想像して、期待されているような部分に関しても、できるだけフォローしていきたいという思いはありますんで…。

ただね、これは特別にお話しちゃうんだけど、最近、ゾンビ以外の恐怖を描いてみたい、という思いも強いんですよ。「バイオハザード」シリーズの、ある状況からサバイバルを図る……という部分は継承してね。それで現在企画しているのが、実は恐竜ものなんです。どっちかというとパニックホラーに分類される感じの。とにかく、逃げて逃げて逃げまくる、そういったアクション要素の強いサバイバルになると思います。「志村～、うしろうしろ!!」みたいな感じといえばわかりやすいかも(笑)。そちらの作品についても、近いうちにご紹介できるんじゃないかと思ってますんで、ぜひ期待しておいて欲しいですね。

(左頁)「私の中のバイオハザード」=花くまゆうさく



Feature Story 2

1、2の物語が一挙にわかる

5分でわかる バイオハザード・ストーリー

クリーチャー、ゾンビたちとのスリリングなバトルとともに、そのストーリーもまた、バイオハザードの大きな魅力のひとつである。ゲームをプレイしていなくても、このページを読めばOK、ゾンビだらけになった街の恐怖の物語が堪能できる。

文＝園子温（映画監督）

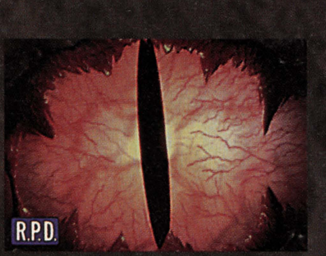
1 バイオハザード

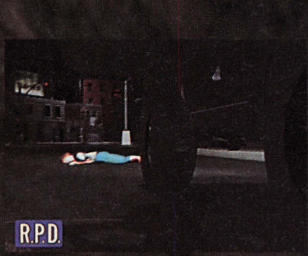
1998年5月21日付けラクーンタイムズ紙の記事は、さほど目立ったものではない。「猛獣の仕業？女性バラバラ死体！」――午後10時頃、市内マーブル川左岸で若い女性の死体を発見された（同紙より抜粋）。新聞のスクラップブックで追うと、「アークレイ山地にモンスター現わる」（ラクーン・ウィーク紙）が6月16日。その一ヶ月後に「アークレイ山の怪！山道封鎖」（タイムズ紙、7月9日付）と深刻さが増している。ラクーン警察局が特殊工作部隊（通称S.T.A.R.S.）に遭難者の捜索指示をだしたのが7月23日。S.T.A.R.S.はブラボーチーム、アルファチームの2部隊により構成されており、今回乗り込んだのはブラボーチームだったが、何と24日付の「ラクーンプレス」によると、彼等もまた消息を絶っていた事が、判明した。同日夕刻、残る部隊、アルファの面々、ウェスカー隊長以下、バリー、ブラッド、ジョセフ、クリス、ジルがヘリに乗り込み、遭難者及びブラボーチームの捜索を開始した。

森林の闇深く、彼らがヘリから降り立つとすぐに悲鳴が起きた。そして銃声と無惨な死体。何者かの足音と牙。若いジョセフが犠牲になった。残った連中も現状把握できぬまま、近くにある洋館へとひた走る。ジルがヒロインなら、生存者はウェスカー、バリーのみとなる。クリスを選択したときは、ウェスカーとジル。いずれも三名でたどり着くのだが、別ルートで生き延びた奴だっている。その証拠に、彼等の耳に、館内での銃声が聞こえた。そこでウェスカー隊長の命令により、銃声の方角を探査する事になる。さて、扉を開け、そしてゆっくりと廊下の角を曲がる……と、確かに誰かいる。生きる屍、ゾンビだ。奴の背中ごしに生首が転がる。その生首の持主はかつてブラボーチームのケネスだったはずだ。「ケネスが食われている！」。信じがたい事実を報告しにホールへ帰るが、隊長以下誰もいなくなっている。たった独りだ。あたりはゾンビだらけ。しだいに事情がのみこめてくる。実験用動物飼育係の日記には〝研究所で事故発生〟〝逃亡しようとした者は射殺された〟とある。彼は自分がゾンビになる過程もしるしている。「背中がかゆい、熱い」。また研究員の遺書には「事故により我々は皆、感染してしまった」とある。感染＝ゾンビ、である。彼は化け物になる前に自殺したらしい。寄宿舎のある部屋から発見したメモを読む。「事故から4日後、ポイント42のプラントの成長速度には目を見張るものがある」。これは先ほど目撃した地下室まで根の達した巨大植物の記録らしい。宿主の生態が何であったか想像不可能の恐ろしいウィルス、〝Tウィルス〟などというものも存在する。

途中、ウェスカー隊長に出会う。彼もまた、自分の事で精一杯だ。「皆は？」「はぐれてしまった」「とにかく弾も少ない。出口を探そう」――敵を撃ちながら洋館に戻っていく。ヘリポートが窓の外に見えた。脱出できる！　しかし、地下で起きたブラボーチームの生き残り、エンリコが何者かに射殺された事が気にかかる。彼は息をひきとる瞬間、「裏切り者……アンブレラ」と言ったが……。アンブレラは、薬品会社の名であり、この小さな町を一手に支えている大企業だ。毒蛇の血清に使った薬品も含め、洋館にあるものはすべてアンブレラ製品だと、レベッカが言った。

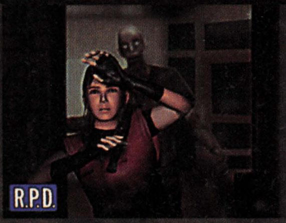
答えは研究所の映写室にあった。「アンブレラ生物兵器広報用資料」――それによると館内をうろつく狂犬は、MA‐39という名で、Fi‐3は巨大鮫、MA‐121は、緑色の怪物の事らしい。開発研究スタッフのスライド写真にウェスカー隊長が研究員と肩を並べて写っている。S.T.A.R.S.は研究所に誘い込まれたのだ。実践データを作成するために、「生物兵器」と戦わされていたのだ。さらに、「化物の胚を一種につき2個ずつ回収せよ」「研究所の



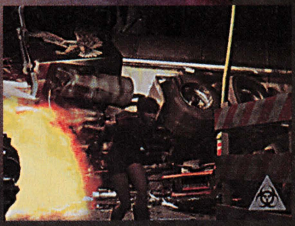




全て、タイラント廃業処分を含め事故に見せかけろ」というメモも出てきた。かくなるうえは、ここの研究員ジョンという男の遺言に従って、ここを破壊し、脱出する他はあるまい。エイダという女性にむけて、彼はこう記している。〝エイダ、映像室の資料を持ち出せ。動力室に行き起爆装置を作動させろ、そして脱出し、事の全てをマスコミに伝え公にしろ。愛しのエイダへ――〞　彼の言う通りに動き出した途端、ウェスカーが現れた。彼の大事なペットである最終兵器、タイラントを自慢げに紹介するその姿はS.T.A.R.S.の隊長でも、アンブレラの黒幕でもない、もはやただの狂気だ。通信機からはヘリに乗っているブラッドの声が聞こえるのに、こちらからはナニも返事できない。起爆装置は秒読み段階だ。アンブレラとウエスカーが引き起こした狂気と、それで死んでいった多くの者を弔うためには、タイラントを倒し、ここを一切破壊し尽くす事だ。YOU　PIEDの血塗られたエンド・クレジットを迎えない限り、無事、ブラッドのヘリに乗り込めるはずだ。ただし、空に舞い上る黒い煙の中、ヘリの真下、決して終わったわけではないという影が、ちらつくのは幻だろうか。







バイオハザード2

アメリカ中西部、広大な森林地帯に囲まれた小さな町、ラクーン市を襲った惨劇事件に関しては、「バイオハザード」におけるラクーン市警特殊工作部隊（通称S.T.A.R.S.）の活躍によって、1998年7月25日未明解決されたかに思われたが、それは〝アンブレラ〞の巨悪のほんの一部を暴いたにすぎなかった。国際企業〝アンブレラ〞によるウイルス兵器開発、すなわちT−ウイルスのバイオ実験の実体を暴き、科学研究所を爆破しつくしたのち、この小さな町は、平安をとりもどしたかにみえたが……。あの忌まわしい猟奇事件から2ヶ月後のとある夕刻、再び町は、今、新たな惨劇の舞台へと変わろうとしていた。

今、夕刻のハイウェイを、別々の事情を抱えて、町を目指す男女がいた。男の名はレオン・S・ケネディ。彼はラクーン市警に新しく配属が決まった新米警官だ。配属初日から遅刻したらしく、いつもより車の速度をあげ、ラクーンへと急ぐ。その間、何度も市警察と交信を試みるも、なぜか、全くつながらない。同時刻、別のハイウェイを一台のバイクが疾走している。乗っているのは若い女だ。彼女の名はクレア・レッドフィールド。音信の途絶えた兄、クリスの消息を追って、ラクーンへとむかっていた。つまり、彼女こそ、アルファチームの数少ない生存者、クリスの妹である。しかし、なぜ、生き残ったはずのクリスが消えたのか？答えはあの町にあるはずだ。2人は思い思いの不安を抱えて、場所と、時間はわずかに違えど、ラクーン市内に突入した。惨劇がぱっかり、口をあけて待っているのも知らずに。

レオンは町に入ると、ただちにその異変に気づいた。死んだように静まりかえった通りには、鳥についばまれた無惨な死体が、転がっている。車を止め外に出たレオンは、死体の損傷に驚く。同じ頃、クレアは、バイクを降りて、一軒の食堂に入った。人の気配？　近寄ると、それは何と死体をうまそうに食べているゾンビ達。奴らは立ちあがり、彼女に近寄る。その店の外でもまた、レオンがゾンビ共に囲まれていた。クレアがあわてて店から飛びだすと、レオンが「ここは危険だ！」と叫ぶ。2人は、パトカーに飛び乗る。車内にもゾンビがいた！　パトカーは町角に激突、ゾンビは車の外に放り出される。危機一髪だった。ホッとしたのも束の間、背後から大型トラックが迫ってくる。追突直前、2人は車から路上に飛び降りる。トラックとパトカーは炎上、火の勢いは激しく、2人は通りを隔てて、別々に警察署を目指すこととなった。「署で落ち





合おう!」。レオンが火のむこうにいるクレアに叫ぶ。警察署には、正面入り口から行くにしろ、裏から回るにしろ、ある事実が横たわっていた。ラクーン市中がゾンビだらけになっている、という信じがたい事実だ。明らかに警官とわかる制服の者もいる。

何とか署にたどりついた。しかし、ホールはもぬけのからだ。嫌な予感がする。開いている扉の中を覗けば、弾痕だらけの壁と、散乱する机やイス。誰かのうめき声がする。黒人の警察官が血まみれで寝そべっていた。

「2ヶ月前、町には、郊外の館にゾンビが出るという噂がたったんだ。クリス、ジル、バリー、S.T.A.R.S.の連中がアンブレラの仕業をつきとめたんだが、クリス達の言う事を誰も信じなかった……もう奴からは10日以上、連絡がない……お願いだ、他の生き残りを助けてくれ……」





自らゾンビになりかけている予感を胸に秘めたその男は、ピストルをつきつけ、ここを立ち去れ、と叫ぶ。彼からカードキーを受け取り、その部屋を去った途端、鍵が閉まる音。ゾンビになり果てようとも、誰も襲うまいという彼の意志の表れだろう。クリスが消息を絶った経緯は、偶然発見した彼の日記帳からも判明した。「8月17日、最近、町のあちこちで化け物が出現。アンブレラが再び動き出している」。「8月24日、ジル、バリーと協力して、Tウィルスに代わるGウィルスなるものの情報を掴んだ。とにかく3人で極秘でヨーロッパに渡る。妹には連絡しない。危険にさらしたくない。許してくれ、クレア」。

一方でクリスは、連邦警察局に内偵を依頼していたらしい。内容は「アンブレラのGウィルス極秘開発、及び警察署長ブライアン・アイアンズに関して」。ここから察するにアイアンズなるラクーンの署長は、アンブレラより多額の賄賂をもらい、事件のもみ消し工作に一役買っていたらしい。

その頃、クレアは、署内を逃げ回っている少女に出会う。屋上に落ちたヘリコプターのおかげで、出入りが出来なくなっている署長室前の廊下を、プラスチック爆弾でふき飛ばし、やっとの事で、この逃げ隠れする少女を捕まえる。はく製の部屋の奥で、震えている子供は、シェリー・バーキン(12歳)という名前。両親はアンブレラ社で働いているらしい。彼女が首からぶらさげていたペンダントには、家族の写真が収められていた。クレアは、せめてこの子だけは助けようと思う。一方、レオンも署の地下駐車場で、一人の不思議な女、エイダに出会っていた。彼女はベンという名のフリーの記者を探しているのだと言う。何でも、留置場に隠れていて、重大な秘密を知っているらしい。レオンは、エイダと共に、ベンという記者を捜し出す。エイダは、彼女の恋人ジョン(アンブレラ、シカゴ支社勤務)が6ヶ月前から行方不明になっており、その情報を聞き出そうとしていた。つまり、前作における後半戦の重要なパスワード=ADA&JOHNを残して自殺した研究員こそ、彼女の恋人ジョンであるのだ。

しかし、ベン記者は、留置場から一歩たりとも出ようとせず、何も喋りたがらなかった。「外にはゾンビより恐い奴がいる…」。ちょうど同じ頃、クレアの手を逃れ、走り去ったシェリーも同じ事を言っていた。「ゾンビよりも大きな……」。一体、何がいるのだ?

第2管理室のエレベーターを降りたあたりで出くわした女が、この謎



彼らがヘリから降り立つと すぐに悲鳴が起きた





バイオハザード・トレカ・コレクション

この「5分でわかるバイオハザード・ストーリー」で使われているヴィジュアルは、大人気発売中のBIOHAZARDクロミューム・トレーディングカードだ。アメリカからの逆輸入製品。価格=1パック450円/1パック6枚入り/1ボックス24枚入り/全103種類+謎のカード　発売はアマダ



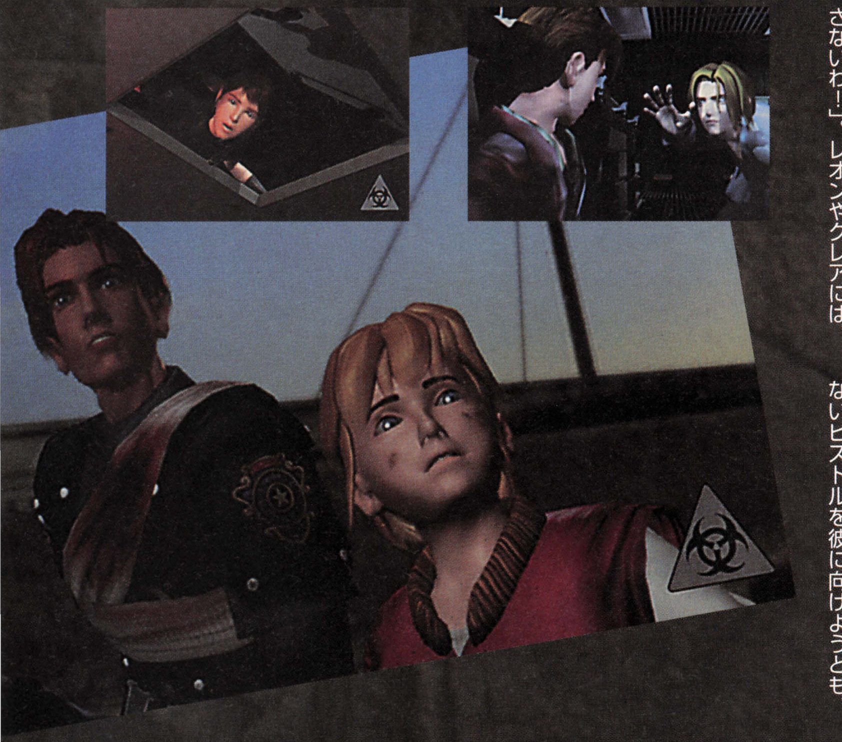




私たちのGは違うわ。最強のウィルスよ



の正体を知っていた。
「私？　アネット・バーキン。ウイリアムの妻よ。Tウィルス？　あんな、できそこないと私達のGは違うわ。最強のウィルスよ」。うっとりと語る、この狂気の女。Gウィルスは彼女と夫の財産だと言う。憎っくきアンブレラが、夫の研究を邪魔したのだと。どうやらアンブレラは、ウイリアム博士のGウィルスの成果を回収し、彼等を「始末」するために、殺し屋を送り込んだのだ。そして、ウイリアム博士は、奴らの弾丸を体中に浴びて倒れた時、最後の力をふりしぼり、自分の体にGウィルスを注射した……。そしてこの呪われた夫妻こそが、シェリーの両親でもあったのだ。今や彼女の父ウイリアムスの目的は、他の生物に胚を植みつけ、種を増やす事、そして妻・アネットはその化け物を助ける事。署内でのわずかな生存者も次々と彼の毒牙にかかって死んでいった。アイアンズ署長も、記者ベンも。そして今や、彼は、娘シェリーにも胚を植みつけようとしている。幾度かの危機の度に、レオンに助けられているエイダは、次第に彼に心を開いていくが、エイダにしろ、クレアにしろ「女って奴は、すぐ自分勝手に行動する」と、イライラするレオン。
「いいか、エイダ。君を守るのは俺の役目だ。協力してくれ」
「ごめんなさい…また借りができたわね…」
ジョンが死んでいる事実を知ったエイダ、もはや新米警官として歓迎されていないレオン、そして両親を失ったシェリー、兄はすでにヨーロッパに旅だってしまったクレア、4人共に、ラクーンという地獄にいる理由は、すでになかった。一刻もはやく、ここから脱出する事が先決だったが、シェリーは父に胚を植えられ倒れ、エイダも又、重傷を負う。クレアは、シェリーのためにワクチンを製造しに走り、レオンは、エイダの薬を探しに行く。「死ぬなエイダ！　二人でここを出るんだ！」。
彼等の前に立ち塞がるアネット。「わかってるわ！　あんた達、Gウィルスが目当てね！　夫の遺産は渡さないわ！」。レオンやクレアには、この言葉は、狂気としか思えない。アネットはさらに続ける。「ところであの女は今どこ？　エイダとか言う……」。レオンは、驚く。「へえ、あんた何も知らないの？　あいつはある組織が送り込んだすぱいよ。ジョンとかいう研究員に近づいて、恋人のふりをして、Gウィルスを奪うために…」「嘘だ！」その叫びも虚しく、エイダの正体は、すぐに露呈する。エイダには2通りの選択があった。仕事として、スパイを貫くか、レオンへの愛の返答として二人でここを逃げ去るか。しかし、彼女はどちらもできなかった。彼女が化け物から彼の身を守ったり、弾の入ってないピストルを彼に向けようとも、結局、エイダの身には悲劇しか訪れなかった。死ぬ間際、「あなたとなら逃げてもいいと思えた……」とつぶやいて。
バケモノとなった夫をかばって、アネットもまた哀れに死んでいった。レオンはつぶやく。「こんなものがあるからだ」。握りしめたGウィルスのケースを爆発数分前の研究所の地下深くへ投げ捨てる。
町を脱出しようとするレオンとクレアの前に現れたのは、変身を重ね恐ろしい怪物となった〝元ウイリアム〟だ。体力と武器をどれだけ残しておいたかで、この怪物との戦いは決まる。シェリーを列車に乗せ、ワクチンを彼女に注射することができるのか。最下層プラットホームへのエレベーターに爆破何分前に乗り込めるのか。幾度も変身を遂げた怪物を前に、ロケットランチャーを手渡してくれた女の影は、死んだはずのエイダなのか。後半戦をハリウッド映画のように胸躍らせる展開にするのも、腕一つだ。
朝焼けの中、命からがら生き延びて、ニッコリ微笑む3人の旅は、しかしまだ終わらない。レオンが言う。「まだ始まったばかりだ」。兄を探しに行くわ」とクレア。ヨーロッパにあるアンブレラの本拠地へと乗り込んでいく彼等の姿がそこにはあった。



B級SF/ホラームービーのエッセンスが集約

バイオハザードと映画

**バイオハザードの制作にあたってスタッフは、多くのホーラー映画を研究したという。
映画という表現の中で培われてきた恐怖装置を
ゲームでサンプリングしリミックスしたものがバイオハザードなのだ。
映画を知ることで、バイオハザードへの理解がさらに深まる。**

Feature Story 2

文=天野譲二(映画ライター)






思わずニヤリとさせられる場面が盛りだくさん

本稿を読む人は「バイオハザード」シリーズを隅々まで堪能している方だろうからネタバレをしてしまうが、要するに「バイオ」は一企業の開発した生物兵器とその実験によって誕生した恐るべき怪物とゾンビ化した生物達と闘う物語である。こうやって書いてしまうとB級SF/ホラー映画のようで身も蓋もないが、実際「バイオ」にはその周辺の薫陶を大いに受けて、その手の映画ファンなら思わずニヤリとさせられる場面が多い。このへんはホラーという素材がどうしても似通ったシチュエーションを生んでしまうという面もあると思うが、こちらとしては制作者の遊び心と考えて、楽しみたいものだ。以下、簡単に「バイオ」ライクな映画をご紹介しよう。

●生物兵器の漏洩

この手の作品は『カサンドラ・クロス』(76)『ザ・クレイジーズ』(73)『アウトブレイク』(95)と枚挙にいとまがないが、その名もズバリ『バイオ・インフェルノ』(86)という映画は、秘密細菌兵器研究所で細菌漏洩事故が発生、隔離された所内で所員達が凶暴化・ゾンビ化し、主人公達を殺そうと追い詰める。『バタリアン』(85)で登場した無敵のゾンビ群も、軍の生物兵器によるものだ。

●軍と企業の陰謀

主人公達が必死に戦いながら発見した真実は、大企業の謀略、そしてそれを庇護する自分の雇用主である政府と軍。このへんは社会派ドラマを標榜する映画の王道だが、やはり印象深いのが、社員を皆殺しにしてでも未知の生命体を保護しようとする企業を描いた『エイリアン』シリーズ(79〜)だろう。「バイオ」に似た作品としては、国民が軍拡を支持するよう、人間を好戦的にする薬品が生産され、田舎の町に実験的に投与されていたという映画『バラクーダ』(78)がある。

●ゾンビ

「バイオ」で人間を襲う怪物といえば、一も二もなくゾンビだ。本来のゾンビは「吸血ゾンビ」「ゾンビ伝説」にあるように、ヴードゥー呪術によって蘇生した人間を下僕にしたというものだった。それを廃し、放射線などによって甦った死体がのそのそと歩いて人間を襲って喰うという現在のゾンビ(リビング・デッドと分類した方がいいかもしれない)のキャラクターを完成させたのが、「バイオ2」のCMも監督した、ジョージ・A・ロメロ監督の『ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド』(68)『ゾンビ』(79)『死霊のえじき』(85)である(それに影響を与えた作品として、透明宇宙人が死体を操る『Invisible Invaders』(59)、全人類が怪物と化した『地球最後の男オメガマン』(71)という作品もあった)。周囲をゾンビの大群によって囲まれた主人公達が建物に立て籠もるというプロット、銃を乱射してゾンビの群の中を走り抜けていく主人公、窓ガラスを突き破って掴みかかってくる腕……。『死霊のえじき』に至っては一つの都市、引いては世界中がゾンビに覆われているという風景を作り上げ、ここらへんは「バイオ2」の冒頭そのもの。人間イコール怪物という意味では、狂犬病に冒されたヒッピーが田舎の小村を襲撃する『処刑軍団ザップ』(70)、無実の罪で殺された警官がゾンビとなって復讐する『マニアック・コップ』(88)も要チェックだ。

●襲いかかる怪物達

「バイオ」ではゾンビ以外にも様々な生物が登場するが、映画ではそれぞれが主役で登場する。しつこく主人公の頭を狙って群がってくるカラスは巨匠ヒッチコックの『鳥』(63)、窓ガラスをぶち破って襲ってくる犬は『ドッグ』(76)『ドラキュラ・ゾルタン』(76)、巨大化した蜘蛛は『タランチュラの襲撃』(55)『吸血原始蜘蛛』(58)『ジャイアント・スパイダー大襲来』(76)、巨大蜂は『巨大生物の島』(76)、蛇の群は『人蛇大戦・蛇』(82)、下水に巣喰う巨大な人喰いワニは『アリゲーター』(80)。そしてそのワニの口に投げ込んだボンベを爆破して退治するというのは、『ジョーズ』(75)のラストのまんまである。その他、筋肉剥き出しの怪物は『ザ・キープ』(83)の怪物モラノー、歩行する植物は『人類SOS』(62)のトリフィドや『From Hell It Came』(57)『リトル・ショップ・オブ・ホラーズ』(86)の怪植物、次々と変形して襲いかかるボスキャラは、『遊星からの物体X』(51)の異星人や『ターミネーター2』(91)の液体金属アンドロイドを彷彿とさせる。

●その他

主人公が警察に立て籠もるというプロットは『リオ・ブラボー』(59)『要塞警察』、「バイオ2」の冒頭のタンクローリーは『激突!』(71)、同じく屋上に墜落したヘリコプターは『デモンズ』で堪能できる。また、主人公が謎を解くアイテムや鍵を探して不気味な建物内を探索するというRPG感覚は、『サスペリア』(77)にその原型を見ることができる。

王道『ゾンビ』から懐かしの『ウルトラQ』まで

バイオハザード的映画ガイド

映像でバイオハザードを再認識、恐怖感覚が楽しめるソフトを一挙紹介！

文＝藤江明義（映画ライター）



『ゾンビ』

［78・伊＝米　VIDEO／ギャガ］



複数のバージョンが存在、ゾンビ・ハントを楽しむなら『アルジェント版』がお勧め

大群で襲ってくる、動きが遅い、脳を破壊すると活動を停止するなど、今日のゾンビ像を明確に提示した偉大な作品。ロメロ監督によるゾンビ三部作の2作目。原題は『ドーン・オブ・ザ・デッド（死者たちの夜明け）』（79）。

この作品以前のゾンビはハイチなどのブードゥー教のまじない師が呪術によって蘇らせた死体を指していた。古くはホラーの老舗ハマープロの『吸血ゾンビ』（65）がまさにコレだ。またTVシリーズ『事件記者コルチャック』（74）では、『生き返った死体ゾンビー』の回で、ママロワズと呼ばれる女まじない師が蘇らせた由緒正しいゾンビがシカゴの街を闊歩した。しかし世間にゾンビの名が知られるようになったのは、この作品と、この作品のヒットによって以後に作られたゾンビ作品群によってだ。

この『ゾンビ』は死者が蘇って混乱するアメリカ、フィラデルフィアで幕を開ける。おりしもスラム街では、死体の焼却に反対して立てこもった住民を排除するために、市警のSWAT隊がビルに突入していく。SWAT隊員対ゾンビたち。（この銃器のプロ対ゾンビというコンセプトは、『バイオ』シリーズの大きな柱だ。）SWAT隊員のピーターは、この状況を絶望視し、同僚のロジャーを誘って、都市からヘリで脱出を決意する。彼らの連れは、テレビ局のヘリパイロットのスティーブとその恋人フラン。



現在ビデオが発売されているのは、ディレクターズカット版のみ。もちろんレンタルビデオショップ等を利用して鑑賞することは可能なので、興味を持った人はぜひ。



やがて一行は、ゾンビがうろつく巨大なショッピングセンターに降り立つ。そしてセンターからゾンビを排除し、立てこもろうと計画する。（ちなみにこのセンターの発電室でゾンビに襲われるシーンがあるが、音によって怪物の接近が分からないところは『バイオ』の発電室のシチュエーションによく似ている。）まず、近くにあるスクラップ場から大型トラックをセンター入り口に横付けして、入り口を封鎖。そしてセンター内のゾンビを掃討した。こうしてセンターは彼らの王国となったが、ロジャーはゾンビに噛まれた傷がもとで、ゾンビとなってピーターに射殺された。

センター内の物資を使い、しばらくは平穏な暮らしが続くが、周囲のゾンビの数は着実に増えていた。そんなとき、物資目当てに暴走族の一団が襲撃してきた。やむなく、防戦するピーターたち。だが、スティーブは撃たれ、その傷がもとでゾンビ化。暴走族の大部分もピーターの射撃と、ゾンビの襲撃で死亡した。ピーターとフランは行くあての無いまま、夜明けの空にヘリで飛び立って行く。あとにはさ迷い歩くゾンビ達。まさに『死者たちの夜明け』だった。

この『ゾンビ』には、バージョンが幾つか存在する。もともと監督したのはジョージ・A・ロメロ。しかし日本で初公開されたときは、すでに『サスペリア』でメジャーになっていたダリオ・アルジェントの監督作品として紹介され、ロメロは共同監督とされていた。日本で公開されたのは、アルジェントが監修したバージョンで（複雑なことに、現在アルジェント版としてビデオ化されているバージョンとも少し異なり、冒頭に死者が蘇る原因とされた惑星の爆発シーンが挿入されている）、ゴブリンが担当したノリノリのサウンドが、全篇に流れまくっていた。このゴブリンの音楽をBGMに画面で展開されるゾンビ・ハントの爽快感が、現在の『バイオ』シリーズ成立の根本となっているのは間違いない。

余談だが、東京12チャンネル（現テレビ東京）の木曜洋画劇場で、始めて放送された時は、同じゴブリンでも『サスペリア』の音楽を使用した珍バージョンが放映された。今となっては、貴重なレア・バージョンである。

ゾンビ・ハントを楽しむなら、アルジェント版、より深いキャラクター描写やカットされた部分を見たいのなら、ロメロ版がお勧め。でもアルジェント版だけでしか見られないカットもあるので、両方観るのがベスト！





『死霊のえじき』

【85・米　VIDEO／JVD　LD／JVD】





ゾンビのメイクが格段にパワーアップで、終末感を色濃く醸し出す

『ゾンビ』に続いて、ロメロが監督したゾンビ三部作の3作目であり、最終作。原題は『デイ・オブ・ザ・デッド（死者たちの昼）』（85）。

すでにゾンビは地上を覆い尽くしていた。そんななか、フロリダの巨大な地下資料保管施設に少数の人間たちが立てこもっていた（寒々としたこの地下施設は、『バイオ』シリーズの研究所に影響大？）。集団はゾンビを研究しているサラたち科学者グループと、その護衛をするローズ大尉率いる軍人グループに分かれて対立していた。

そんな争いに我関せずと「バブ」と名づけたゾンビを飼いならす研究を続けるローガン博士。「バブ」は、驚くべきことに道具を使い、博士の命令に従っていた。

しかし、博士がゾンビを飼いならすために、死亡した人間の肉を使っていたこと知ったローズ大尉が怒り狂って博士を射殺し、サラたちを実験用ゾンビのいる地下倉庫に追いやる。その騒動のなか、地下施設に侵入するゾンビたち。慌てた大尉は部下を見捨てて逃走を図るが、ゾンビの大群に引き裂かれていまう。一方、サラたちはヘリポートに辿りつき、脱出を図るが…。

前作に続き特殊効果を手がけるのはトム・サビーニ。予算が増えたのか、前作とは比べ物にならないほどゾンビのメイクがパワーアップした。とくに冒頭の、死の街をさ迷い歩くゾンビたちのシーンは、終末感を色濃く醸し出している。意外に思われるかもしれないが、ゾンビ3部作で市街地をゾンビが徘徊するのは本作のみ。しかし、残念ながら『バイオ2』冒頭のような戦闘シーンはなし。

ちなみに特殊メイクのトム・サビーニは、かなりの出たがり。『ゾンビ』ではヒゲをはやしてサーベルを振りまわす暴走族に扮していた。また、最近ではクエンティン・タランティーノ監督『フロム・ダスク・ティル・ドーン』（96）で、股間に小型ピストルをつけたセックスマシーンという男に扮している。



『死霊のえじき』
VIDEO・廉価版が
2月5日に発売。
価格3,900円　発売JVD



『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド 死霊創世記』

【90・米】

ロメロのゾンビ映画第一作のリメイク、女性の描き方に変化

ロメロのゾンビ三部作の第1作目『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』（68）のリメイク（ちなみに68年は『2001年宇宙の旅』『猿の惑星』など、映画史に残る映画が相次いだ）。原題はタイトル通りで、94年の製作。『ナイト─』（=夜）から始まったゾンビ映画は、特殊メイクをパワーアップして、26年ぶりに『ナイト…』へと帰ってきたわけだ。監督はトム・サビーニ。

ストーリーは、ほぼオリジナルどおり。兄と一緒に墓参りにきたバーバラはゾンビに襲われ、一軒家に逃げ込む（洋館に逃げ込む『バイオ』1作目は、ここらの影響ですね）。そこで、黒人のベンや、クーパー夫婦などと一緒になる。やがて周囲を夜の闇が覆い、家の周囲には次々とゾンビが集まってくる。戸口や窓を板で打ちつけ、防戦する一行。しかし、意見の対立が元になって次々と事故やゾンビによって死んでいく。やがて、夜が明けたとき、生き残った者は…。

25年の時代の流れは、キャラクター配置はそのままに、その性格を変えてしまった。オリジナルでは、ただ悲鳴を上げるだけだったバーバラは、ライフルでゾンビを撃ち倒す強い女性になり、最後まで生き残る。同じくオリジナルでは最後まで生き残ったがゾンビと間違えられてハンターたちに射殺された黒人のベンは、今回はクーパーとの争いから死亡し、ゾンビになってしまう。ちなみにベンを演じたのは『キャンディマン』（92）で都市伝説の怪人に扮したトニー・トッド。

徐々にベトナム戦争の泥沼へはまり、黒人の権利が声高に主張にされ、ホラー映画の女性と言えばただ悲鳴を上げる存在だった、60年代後半のアメリカの雰囲気がオリジナルに反映されているとみるなら、このリメイクで示されているのは、26年前より遥かに女性が強くなったと言うことか。もし26年前に『バイオ』シリーズが作られていたら、ジルやクレアはプレイヤーキャラにならなかったかも。

『スウィートホーム』[89・日/伊丹プロダクション]

スプラッター的要素も含んだ洋画感覚の日本製ホラー映画

非業の死を遂げた天才画家間宮邸を訪れたテレビクルーたちが次々と殺されていくホラー。邦画には珍しく、日本的な怨念というより、いまは亡き主の霊によって調査団が次々と殺される『ヘルハウス』(73)のような幽霊屋敷的なテイストの作品。屋敷に残された日記や壁画の謎など、いかにもなイベントが仕込まれていたせいか、カプコンがRPGとしてゲーム化。ライフが無くなるとゲームエンドになるハードなゲームバランスが緊張感を呼び、そのテイストが『バイオ』に受け継がれたのは有名な話。

犠牲者の体が溶け崩れたり、大斧に体を真っ二つにされたりと、当時流行だったスプラッター映画(犠牲者の血がバチャバチャと飛び散る、『13日の金曜日』(80)みたいな映画)の側面もあった。ラストに解き放たれた魂が光りながら昇天していく様は、愛と感動の幽霊映画『ゴースト/ニューヨークの幻』(90)にも通じていて、いっそう洋画のようだ。

『ザ・クレイジーズ』[73・米]

ロメロ独特のタッチがリアルな恐怖感を醸し出す

ジョージ・ロメロ監督が『ゾンビ』でブレイクする前に製作した作品。日本では未公開(映画傑作選と題されたプログラムで『第2のカサンドラ・クロス/細菌兵器に襲われた街』のタイトルで放映された。ある街が細菌兵器で汚染されてしまう。軍部は直ちに街を閉鎖。住民を監視下に置くが、細菌の影響で住民が狂暴化し、次々と兵士や住民を襲っていく。ここでお気づきのことと思うが、親しい人が突然狂暴化して襲いかかってくるというコンセプトは、この後の『ゾンビ』の、ゾンビ化する隣人として受け継がれて行く。そういう意味では、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』とは別の意味で『ゾンビ』に影響を与えた作品。事態収拾のために送りこまれた黒人将校が、人間としての理性を失った住民達を残して、ヘリで脱出する場面も『ゾンビ』によく似ている。後にドキュメンタリーの会社を興すロメロ独特のタッチがリアルな恐怖感を醸し出す作品だ。必見!

『地球最後の男/オメガマン』[71・米 VIDEO/ワーナーホームビデオ]

最近兵器で吸血鬼化した人間たちにたった一人で立ち向かう男



『地球最後の男オメガマン』VIDEO・発売/ワーナー・ホーム・ビデオ

地球上の人間が細菌兵器により、太陽の光を嫌い夜だけ活動する、まるで吸血鬼のような体質になってしまった。そんな怪物たちに、たった一人で抵抗している男ネビルがいた。昼には闇に潜む怪物たちを狩り出し、夜は要塞化した屋敷で彼らを迎え撃つ。映画の冒頭、ネビルを演じるチャールトン・ヘストンが、誰もいないロサンゼルスの町を車で疾走するシーンは必見。

原作は『縮みゆく人間』『地獄の家』などの著作が映画化されているリチャード・マシスン作の『地球最後の男』。原題は『アイム・レジェンド』。これは主人公が敵のリーダーに「われわれが出歩けない昼間に平気で歩き回るお前こそが、伝説の怪物なのだ」というセリフに基づいている。

『バイオ・インフェルノ』[86・米 VIDEO/20世紀フォックスホームエンターテインメントジャパン]

細菌兵器に汚染によるバイオハザード(生物学的災害)を描いた作品

表向きは農作物の収穫を促進する薬品の研究をしているものの、実は政府の依頼で軍の細菌兵器を研究していた科学研究所で事故が発生。細菌兵器が漏れ出し、研究所内を汚染しまう。このバイオハザード(生物学的災害)に際し、ガードマンが研究所を閉鎖してしまったために、細菌に感染していない所員まで閉じ込められてしまった。やがて細菌に汚染された所員がゾンビのようになって所内をうろつき始める。

細菌兵器の汚染によるゾンビ化という、実に『バイオ』ライクな作品。危険な細菌を扱う研究所のバイオハザードに対する対策が、リアルなタッチで描かれているのが他の映画とは一味違うところ。ホラー映画ではないが、ウィルス汚染の恐怖を描いた作品に『アウトブレイク』(96)がある。しかし、この映画のアイデアのもとになった伝染病事件を描いた本『ホット・ゾーン』は、ノンフィクションなのにホラー映画より怖い。

『アリゲーター』

[80・米]

下水道の中で15メートルに成長した巨大ワニ

巨大ワニ映画のベスト作品。この作品のヒットで、類似作品がわんさと作られた。下水に捨てられたペットのワニが、成長ホルモンを含んだ実験動物の死体を食べて全長15メートルに巨大化。人間を襲う。『バイオ2』で出てきた巨大ワニはズバリこの映画がモデルだろう。ちなみに、ワニは大きくわけるとアリゲーターとクロコダイルになる。前者は南北アメリカ大陸に分布し、後者はアフリカのナイルなどに生息しているワニ。

『ブレインデッド』

[92・ニュージーランド　VIDEO／松竹ホームビデオ　LD／パイオニアLDC]

全編コミカルタッチのゾンビ映画

奇怪な猿に引っ掻かれた影響で、生きたままゾンビになって行く母親や近所の知人と戦う青年の物語。でも全篇コミカルタッチなので、深刻なことは考えずに気軽に見られます。生きながらゾンビになっていく母親の肉体は次第に腐っていき、食事中に耳がちぎれてスープに落ちるし、終盤に出てくるゾンビの大群を芝刈り機を使って、次々に粉砕するなど、あまりのグロさに笑っちゃいます。ニューテイストのゾンビムービーです。

『ウルトラQ／クモ男爵』

[56・日／円谷プロ　VIDEO／バンダイビジュアル]

霧にむせぶ洋館に巣くう巨大グモ

『ウルトラQ』は、世界で始めて巨大怪獣を毎週送り出したTVシリーズで、『ウルトラマン』の前に放送されていた。（ペギラやガラモンなどが代表的な怪獣だが、知ってるかな？）その第9話『クモ男爵』（ビデオ3巻に収録）。道に迷った一行がたどり着いたのは無人の洋館。一夜の宿と休息を取る一行の前に巨大なクモ、タランチュラが現れる！　霧にむせぶ洋館、巨大なクモと『バイオ』の雰囲気そのまんま。白黒作品だけど、ぜひご鑑賞を。



『ウルトラQ』（第3巻）
VIDEO・価格6,000円
発売・販売バンダイビジュアル©円谷プロ

『ターミネーター』&『ターミネーター２』

[84,91・米　VIDEO／パイオニアLDC（『2』のみ）　LD／パイオニアLDC]

倒しても倒しても襲いかかってくる殺人アンドロイド

いまビデオで大ヒットの『タイタニック』の監督ジェームズ・キャメロンの出世作。未来の変えるためにやってきたサイバーダイン社製殺人アンドロイドとの戦いを描いている。倒しても倒しても追ってくる執拗さは、「バイオ」シリーズのタイラントに通じるものがある。倒したと思ったのに、ダメージをものともせずに襲ってくる演出は、とくに「バイオ1」のクライマックスのタイラント戦を彷彿とさせる。



『ターミネーター２』
VIDEO・価格4,369円
発売／パイオニアLDC





『鳥』
VIDEO・価格／3,689円（税抜）
発売／CIC・ビクタービデオ

『鳥』

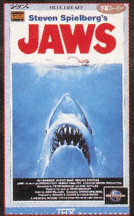
[63・米　VIDEO／CIC・ビクタービデオ　LD／パイオニアLDC]

カモメやカラスが次々と人間に襲いかかる

シャワー室の殺人シーンで有名な『サイコ』（60）などのアルフレッド・ヒッチコック監督の作品。ある日、海辺の町でカモメやカラスが次々と人間に襲いかかる。原因もわからず、主人公一行が逃げ出す救いのないラストは、実にリアル。ベンチで休む女性の背後のジャングルジムへ次第に鳥が集まってくるシーンは、静かさの中にも恐怖がじわじわとこみ上げる名シーン。『バイオ』シリーズのカラスもこの作品の影響か？







『ジョーズ』
VIDEO・価格／2,900円（税抜）
発売／CIC・ビクタービデオ

『ジョーズ』

[75・米　VIDEO／CIC・ビクタービデオ]

海水浴場を大惨事に陥れる巨大ザメ

ご存知、サメ映画の傑作（ちなみにジョーズはアゴのことで、サメのことではありません。お間違えなきよう）。海辺の町の沖に巨大なサメが出現した。署長はこのサメの危険性を訴えるが、町長は海水浴場の海開きを強行。それが大惨事を招いてしまう。「バイオ1」のネプチューンは当然この映画の影響だろうが、それよりも顕著なのは「バイオ2」の巨大ワニの退治方法。この映画を見た人なら、壁に取り付けられたボンベにピンときたはず。

『ザ・フライ』

[86・米]

次第に体が崩れていき、最後にはハエ男に

電送実験中に科学者がハエと遺伝子レベルで融合していまう。一時は、超人的な能力を発揮するものの次第に体が崩れていき、最後にはハエ人間となってしまう。ちなみにこの作品は『蝿男の恐怖』（58）のリメイク。「バイオ1」に登場したキメラはハエと人間の遺伝子を結合させたというから、ハエ男の親戚みたいなもの。ちなみに『ザ・フライ2 二世誕生』（89）では、科学者の遺伝子を受け継いだ息子が登場した。

『人類SOS』

[62・米]

歩く植物トリフィが、毒液を吐きながら人間を襲う

流星雨を見た人間は全て失明してしまった。当然、世界は大混乱に陥る。そのさなか、歩く植物トリフィドが出現。毒液を吐きながら次々と人間を襲っていく。このトリフィドが『バイオ2』のイビーのモデルだろう。異なる点はイビーが火に弱かったのに対して、トリフィドは海水に弱い点。ちなみに原作の『トリフィド時代』では、トリフィドは人間が油を取るために養殖していた植物がこの騒ぎで逃げ出して人間を襲い始めたというもの。

まだまだある！ バイオ・ムービー24タイトル

全てのホラーはバイオハザードに通じる

ダメ押し映画ガイド。あらゆる恐怖の形がここに集結した。

『遊星からの物体X』 82・米 51年に作られた作品の再映画化。南極の氷の中に埋まっていたエイリアンが蘇生して人間に襲いかかってくる。ジョン・カーペンターが監督をしたリメイク版は、“物体”がグロテスクに変形していくシーンがひとつの見せ場になっている。「バイオ2」のボスキャラの造型に影響か？ VIDEO／CIC・ビクタービデオ LD／パイオニアLDC

『要塞警察』 76・米 ジョン・カーペンターのデビュー作。ロサンゼルスの荒廃した地区にある警察署に立てこもり、ギャングの攻撃を凌ぐ物語。西部劇「リオブラボー」の現代版。「バイオ2」の舞台の警察署に影響か？（むしろ「バイオ2」没バージョンの薄暗い署内の方に、より強い影響）

『モンスター・パニック』 80・米 ロジャー・コーマン系列の女流監督バーバラ・ピーターズによる半漁人もののホラー映画。酒の養殖に使った特殊なクスリによって生まれた鮭の怪物が、リゾートホテルを襲う。「バイオ1」ハンターの造型に影響が感じられる？ VIDEO／ワーナーホームビデオ

『13日の金曜日PART6 ジェイソンは生きていた！』 86・米 ミイラ化した死体に雷があたり、ジェイソンが蘇る。フォレスト・グリーンと名を変えたクリスタル・レイクで再び殺戮が繰り広げられる。ジェイソンがゾンビ化して登場した最初の作品。「バイオ1&2」のタイラントの不死身に影響か？ VIDEO／CIC・ビクタービデオ

『ハロウィン』シリーズ 78〜95・米 残虐な手口で無差別殺人を繰り広げる殺人鬼が描かれたシリーズ。ジョン・カーペンターが監督した第一作から最終作となる『最後の戦い』まで全6作が制作された。死なないブギーマン=マイケルが追いかけてくる。「バイオ1&2」のタイラントの不死身に影響か？ VIDEO・LD／アミューズビデオ（第1作）

『燃える昆虫軍団』 75・米 カリフォルニアを襲った大地震でできた地割れから、知能を持ち、発火能力を持つゴキブリの大群が這い出してくる。調査することになった科学者は、妻を焼き殺され復讐の鬼と化すのだった。不気味なゴキブリの大群は「バイオ2」のローチに影響か？ VIDEO／CIC・ビクタービデオ

『ザ・ネスト』 87・米 孤島の研究所「インテック」で密かに進められていたバイオテクノロジーの研究。その影響を受けた殺人ゴキブリが、島民たちを襲いはじめる。登場する人食いゴキブリの「バイオ2」のローチへの影響は『燃える昆虫軍団』より大きいかもしれない。

『恐怖のバイオモンスター 〜孤島からのSOS／DANGERISLAND』 92・米 無人島に流れ着いた一行が、軍の秘密施設を発見。そこで研究されていたウィルスで人間が怪物化。日記が登場したり、地下の秘密施設など共通する部分多数。単なる偶然？ テレビ放送作品。

『ドッグ』 78・米 人間を襲う犬の群れ。「バイオ1&2」のケルベロスなどに影響？

『ヘルハウス』 73・米 『エクソシスト』とともにオカルト・ホラー映画のブームを作るきっかえとなった作品。悪霊が巣食うという家に、物理学者や霊媒師などで構成された調査隊が乗り込む。しかし、悪霊の力は想像を絶するもので、調査隊のメンバーは次々に無残な形で殺されていくのだった。洋館の舞台設定や隠し部屋などが、「バイオ1」の屋敷のギミックに影響か？ VIDEO／フォックス ホーム エンターテインメント

『エルム街の悪夢』シリーズ 84〜91・米 第一作からシリーズ最終作となる『ザ・ファイナルナイトメア』まで、全6作品が作られた。長く鋭利な鉄のツメと焼けただれた顔、独特の高笑いの悪夢の怪人フレディを一躍ホラースターに押し上げた作品。タイラントの長いツメはフレディの影響？

『バタリアン』 85・米 化学兵器が原因で、墓場の死体が次々に蘇ってくる。バカ顔のゾンビたちが大暴れするコメディタッチのホラー映画。

『サスペリア』 77・イタリア ドイツのバレエ学校で起こる連続殺人事件。夜ごとに聞こえてくる靴音を数え、その通りに進んだスージーは、隠しドアの向こうの部屋にいる魔女と遭遇するのだった。青いアイリスを回すシーンが「バイオ2」に影響か？

『ザ・キープ』 83・米 ドイツ国防軍が駐屯していた小さな城。そこに封じこまれた魔物は、そこから抜け出すために、城の中に埋め込まれた十字架を取り出そうとする。ウィルスンのオカルト小説の映画化。筋肉剥き出しの怪物がクリーチャーたちのモチーフに？ VIDEO／CIC・ビクタービデオ

『処刑軍団ザップ』 78・米 ウイルスによって狂乱状態

『エイリアン』 79・米 未知の知性体からの電波を傍受した宇宙船ノストロモは、調査のためにある惑星にむかう。乗組員を介してノストロモの乗り込んだエイリアンは、やがてその体を突き破り、さらに大きく成長して次々に乗員を襲っていくのだった。企業と結託して怪物保護に乗り出すという設定がバイオ的。 VIDEO／20世紀フォックスホームエンターテインメントジャパン LD／パイオニアLDC

『エイリアン2』 86・米 前作での唯一の生き残り、シガニー・ウィーバー演じる女航海士のリプリー対エイリアンの対決が描かれる。前作のホラー映画色は消え、対決シーンをメインにしたアクション映画に仕上がっている。子供を守って戦うリプリーは、「バイオ2」のシェリーを守りぬくクレアを彷彿させる。 VIDEO／20世紀フォックスホームエンターテインメントジャパン LD／パイオニアLDC

『マニアック・コップ』シリーズ 88〜92・米 『復讐の炎』までの3作が制作された。監督は全作ウィリアム・ルスティーグ。地獄から蘇った殺人警官コールデンが及ぼす恐怖が描かれているアクション・ホラー映画。警官のゾンビが登場するところがバイオ的。 VIDEO／東宝（3作目のみ）

『激突！』 71・米 大型のタンクローリーに追い回されるドライバーの恐怖が描かれる。タンクローリーは外観だけの描写で、それがますます恐怖感をあおる。スピルバーグ25歳の時の作品。タンクローリーの襲撃が「バイオ2」の冒頭のムービーシーンを彷彿させる。 VIDEO／CIC・ビクタービデオ LD／パイオニアLDC

『デモンズ』 85・米=伊 「メトロポール劇場」という映画館でノストラダムスに関する映画を見ていた観客たちは、次第に映画さながらの恐怖にさらされていくのだった。墜落したヘリコプターが「バイオ2」を彷彿。

『ドラキュラ・ゾルタン』 78・米 襲いかかる犬は「バイオ2」のゾンビ犬か？

『バラクーダ』 78・米 政府の陰謀により凶暴化させる薬品が流出

『悪魔の墓場』 74・スペイン=伊 害虫駆除機の放つ超音波で蘇る死者。殺人犯に疑われた若者たちを襲ったのは、ゾンビだった。『ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド』の影響を受けたマカロニゾンビ作品。個体数は少ないものの、解剖跡とか包帯姿でうろつくゾンビがリアルで怖い。



化学火炎放射器

登場作品「バイオハザード2」
使用キャラ／レオン

小型ボンベ内の化学燃料が強烈な高温炎を発生。『エイリアン2』にも同様のタイプが出ていた。



M1100―P

登場作品「バイオハザード2」
使用キャラ／レオン

ショットガンをここまで短くするのは違法。散弾のパターンが広がり、近距離では超コワイ武器。



H&K　VP70バースト

登場作品「バイオハザード2」
使用キャラ／レオン

9mm弾使用の拳銃だが、メカの入ったストックを取り付けると3発同時発射のバースト銃に変身！



MAC11

登場作品「バイオハザード2」
使用キャラ／レオン、クレア

秒間24発という、凄まじい発射速度。実銃の音は“ヴゥーッ！”とつながって聞こえる。



グレネードガン

登場作品「バイオハザード」
使用キャラ／ジル

M79は榴弾1発込めだが、これはリボルバー式で連続発射が可能。圧倒的な攻撃力を誇る。



M870

登場作品「バイオハザード」
使用キャラ／クリス、ジル

ポンプアクション・ショットガンの代表機種。アメリカンポリスの象徴ともいえる。

Feature Story 2

ガンマニアも唸らせるラインアップ

エアガンで迫る！ バイオハザード、武器の世界

文＝ストーン中佐（ガンライター）

バイオハザードは徹底的に武器にこだわったゲームだ。ハンドガン、ショットガン、グレネードランチャーに火炎放射器、そしてロケットランチャーまで、豊富な種類の武器が登場する。ここではエアガンでさらにリアルに、その世界観を掌る武器の魅力を紹介しよう。



デザートイーグル．50AE

“バイオハザード2”モデル10インチカスタム
（ガスブローバック）　価格／25,800円（ただし完売）
登場作品「バイオハザード2」　使用キャラ：レオン

拳銃弾としては世界最強威力の50AE弾を使用する、デザートイーグル50AE 。別名ハンドキャノン（手で持つ大砲？）とまで言われている。

その威力は「バイオハザード2」の画面でもご覧の通り。あれは決して誇張ではない。本来の用途は狩猟用だ。万一獲物の急所を外してしまった場合、撃たれた動物はまさにブチ切れまくり状態で反撃してくるため、その動きをストップさせるにはこういう銃が必要になる。ラクーン署やアンブレラ社にゾンビ＆クリーチャー対策で装備されていても全然おかしくない設定なのだ。

この手のマグナム拳銃界、「世界一強力」というタイトルに惹かれるメーカーや個人は多いが、とかくインチキや駄作だらけで、そんな状況の中、デザートイーグル・シリーズの信頼性、耐久性は群を抜いており、マグナム・オートのなかでは唯一の成功例だとも言われている。

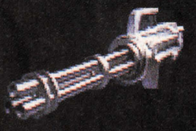
「バイオハザード2」に登場するガンはスライドもフレームもステンレス仕上げで、クールな外観が一層際立っている。実際にアメリカのコンバット・シューティング（実戦射撃）の試合に出ているアドバイザーがデザインしたという特製グリップは、プロも唸らせる出来栄えだとか。

さらに、ゲームの途中で登場する木箱には、オプションの10インチバレル（銃身）が入っており、パワーと存在感が一層高まる。こういう長銃身は、本来100mとかのロングレンジで威力を発揮する。よく見るとサイト（照準器）もハイグレードな物になっていて、そのあたりをきちんと作っているところが、ガンマニアにはまたうれしかったりするのである。



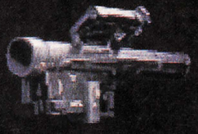
“バイオハザード2”モデル
（ガスブローバック）
価格／22,800円（ただし完売）
登場作品「バイオハザード2」
使用キャラ／レオン

その他の主な武器



ガトリングガン
登場作品「バイオハザード2」（おまけモード）
使用キャラ／レオン、クレア

複数の銃身がモーターで高速回転しながら、大量の高威力弾を発射する。



ロケットランチャー
登場作品「バイオハザード2」（おまけモード）
使用キャラ／レオン、クレア

普通はプラスチック製で使い捨て。対空・対戦車用のミサイルを発射する。



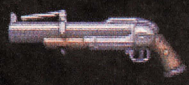
コルトS.A.A.
登場作品「バイオハザード2」
使用キャラ／クレア

西部劇で有名なクラシック拳銃の代表。通称"シックスシューター"または"ピースメイカー"。



ボウガン
登場作品「バイオハザード2」
使用キャラ／クレア

意外と高威力で命中精度も高く、無音なので現代戦でも使用されている。連射できないのが不便。



MP79グレネードランチャー
登場作品「バイオハザード2」
使用キャラ／クレア

手で投げるより正確に遠くまで攻撃できる"手榴弾発射器"。ベトナム戦争で大活躍した武器だ。



ブローニングHP(ハイパワー)
登場作品「バイオハザード2」
使用キャラ／レオン

プロ好みの拳銃として知られる。クレアの愛銃は細かい部分に手の加えられたセミ・カスタムだ。



M92F／ミリタリーモデル

（コッキングエアガン）　価格／2,900円
登場作品「バイオハザード」　使用キャラ／クリス、ジル

現在米軍で正式採用されているオートマチック（自動拳銃）の傑作である。上部がザックリとカットされたスライドが独特の個性を発散してカッコイイ。製造元のベレッタ社、実はイタリアの会社なのだ。サスガ、デザイン大国。

それに何と言っても9mm弾、15発の装弾数が頼もしく、数々のヒット映画でも主役たちが"ドンドンドン！"と、撃ちまくったので世界的に人気も高い。「バイオハザード」でも、この多弾数に助けられたヒト、多いんじゃないかな？



H&K MP5A5

（電動ガン）　価格　フルセット／30,800円　本体セット／24,800円
登場作品「バイオハザード2」　使用キャラ／ハンク

MP5の「MP」は「マシンピストル」の略であり、現代最高機種だと言われている。使用弾薬はM92Fと同じ9mm弾だ。では、なぜMP5が最高なのか？　従来のマシンピストルというのはメカニズムがけっこう単純だった。戦場で誰かれ構わずタマを"バァーッ！"とばらまくのが第一目的だったという歴史があるので、故障の少ないシンプルなメカが好まれたのだ。

ところが時代は変わり、現代では平和な町中で突然のようにテロが起こる。現場には通行人もいれば人質もいる。狙い澄ましたスルドイ一撃が必要になってきたのだ。MP5はトリガーや安全装置に、このクラスでは他に類を見ない精密なメカニズムを採用している。サイト（照準器）も、競技ライフル並みのハイレベルなのを標準装備。また、けっこう大柄で重量もあるので射撃安定性が高い。とくにA5型はガッチリしたスライド式のストック（肩に当てる部分）が付いているので、「小さく持ち歩けて使うときには安定感バツグン」と、まさに2度オイシイ銃。

映画でSWATや特殊部隊がMP5A5を携えて音もなく動き回っているのを見るとシビレル。反対に"ババァーッ！"と撃ちまくるのは、ノータリンぽくてちょっとシラケる。
「バイオハザード2」では、Gクリーチャーと化したウイリアム博士に対し、アンブレラ社の特殊工作員のひとり、ハンクがこの銃を使用している。



コルト　パイソン　357マグナム　4インチ

（ガスリボルバー）
価格／12,000円
登場作品「バイオハザード」
使用キャラ／クリス、ジル

コルト社が1960年代に発表した、有名なリボルバー（回転式拳銃）だ。"強いアメリカ"の原動力でもあったクラフツマンシップ（職人魂）を象徴するかのような均整の取れたスタイルに、今でもファンが多い。

とくに初期のモデルは鋼鉄の地肌の磨き仕上げが美しく、ヌメヌメと青黒く濡れているようにさえ見える。さらに一度吠えれば超コワイ357マグナムの威力もあいまって、"パイソン（ニシキヘビ）"というネーミングも妙にナットクなのだ。

写真／宇賀神善之　エアガンの問い合わせ先は全て「東京マルイ」TEL03-3605-3312



G成体・第4形態

ウイリアム・バーキン博士が開発したGウイルスにより生み出された怪物G成体。その第4形態。HPがゼロになった時、最終形態である第5形態に変形する。価格は29,800円前後を予定。

Feature Story 2

画面から抜け出たゾンビ、クリーチャーたち

フィギュアになったバイオハザードの世界

バイオハザードの人気は、ソフト本体だけにとどまらず、数々の関連商品が発売されるまでに及んだ。そして今回、そうした展開の極めつけ、マニアにとってはたまらないアイテムのフィギュアが発売されることになった。gM誌上でいちはやくその姿を紹介する。

文＝鶴岡法斎（ライター）

マービン

ラクーン市警察のレオンの先輩。瀕死の状態で生き残っていたが、警察署のカードキーを渡した後、息絶え、ゾンビとなってしまう。価格は12,000円前後になる予定。



オールドスクール・ホラーの90年代的な解釈

このフィギュアを眺めていて何を書こうかと考えていたのである。

現在のフィギュアの事情だとかを偉そうに知ったかぶりしてみようかとも思ったのだがやめた。

で、何気なくテレビを見ていたら、幻の贋作画家、滝川太郎のことをやっていたのだ。

滝川太郎とは、天才的な贋作画家で、模写するのでなく、その作家のタッチを完全に模倣して、オリジナルとしか思えない作品を作っていった画家だ。

彼はルノアールやシャガールなど多数の画家の作風を完全に自分のモノにしてしまい、その作家とは違うモチーフで「新作」を発表、それらは贋作として人々を騙して、流通するのである。

このフィギュアをみていたら、何となく似ているなと思えてきた。まあ、「バイオハザード」は正真正銘のオリジナルとして、堂々と表通りを闊歩しているので、こんな物言いはかなり失礼なのであるが。

しかし、である。

このフィギュアが、このキャラクター群が何年か前の海外のホラー映画やSF映画のモンスターたちと同じ雰囲気を持っていることは否定できないだろう。

私を含め、あのホラー映画が空前のブームだった時を知っている人間には、何か懐かしささえ感じてしまうデザインなのだ。

あの、ドロドロとしたバイオレンス丸出しのホラーの雰囲気である。

今でも中古ビデオなどで当時のホラー映画を見つけると衝動的に買ってしまう。部屋のビデオはかなり私の生活空間を浸食している。

私は好きで仕方ないのだ。これらの作品が。だから、このフィギュアも魅力的なのである。

今、テレビで滝川太郎の生前のコメントを紹介している。

彼は、その作家のタッチだけでな

く、精神さえも模写してしまうのだと語っていたようだ。つまり、その対象を理解して、愛することによって、その作家以上に、その作家になってしまうのだ。

このフィギュアは完全にそれだ。「バイオハザード」自体もそれである。海外のホラーを愛するが故に、それ以上のモノになってしまった。B級のホラー映画の精神を継承することによってA級の作品になってしまったといっても過言ではないはずだ。

今どきの言葉でいうなら、「サンプリング」というものだろうか。

今、かつてのホラーやSFの精神を継承するような作品が多数、ジャンルを問わず登場している。

かつてのあの時代を見て、育った人間が、クリエイターとなって、あの雰囲気を再現させて、さらに発展させるような作品が大量に世の中に溢れるようになれば、少し嬉しいような気がするのは、私だけではないはずだ。



バイスからプレゼント

バイオハザードのフィギュアを製作、販売しているバイスよりプレゼントがある。S.T.A.R.Sのバッジと身分証明書をデザインしたテレフォンカードを各5名に。応募は官製はがきに、住所、電話番号、名前、年齢、職業を明記の上、〒103-8015 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク gM編集部「バイオ・プレゼント係」まで送ってください。





ゾンビ

バイオハザードの裏主人公（？）ゾンビ。フィギュアは、男女のバージョンがある。ゲーム中には、這いずりゾンビ、腹ばいゾンビなども登場する。価格は12,000円前後になる予定。



スーパータイラント

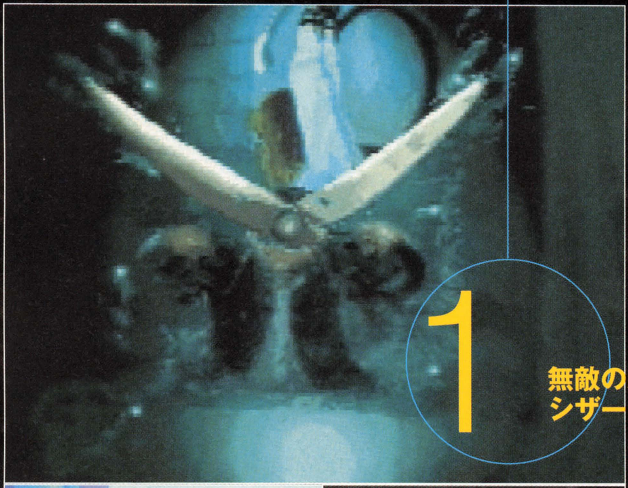
ロケットランチャーでしかトドメを刺すことができない手ごわい相手。ツメ攻撃は破壊力バツグンである。右回りの円軌道で逃げて攻撃をかわすのがコツ。価格は29,800円前後を予定。



大グモ

天井や壁に張り付いていることが多い。毒液を吐き出す。メスの場合、倒した時に、体内から無数の子グモがわきだしてくる。タランチュラがモデルか。参考商品。

写真／宇賀神善之　撮影協力／バイス　☎03-5378-9322



1

無敵の殺人鬼
シザーマンが少女を襲う





クロックタワーシリーズは他に外伝的作品の「クロックタワー　ゴーストヘッド」(PS／ヒューマン／5,800円／98.3.28／アドベンチャー)がある。

クロックタワーシリーズ
(「クロックタワー～The First Fear～」「クロックタワー2（セカンド）」)

「クロックタワー～The First Fear～」PS/ヒューマン/5,800円/'97.7.17/アドベンチャー
「クロックタワー2（セカンド）」PS/ヒューマン/5,800円/'96.12.13/アドベンチャー

このシリーズに登場する主人公は、はっきりいって体力なさすぎ。初めてのプレイ（ファーストフィアーです）でオウムを見つけ、調べてみると嬉しそうに部屋の中を飛び回る。なんて安らぐシーンだ…と、思っていると主人公のジェニファーは突然ダウン。なんとオウムごときに殺されてしまうではありませんか…。まさかシザーマン以外に殺されてしまうとは。しかし、この身体の弱さが、このゲームのキモになっている。彼女の身体をいたわりながら、迫ってくるシザーマンから逃げ回る。扉を開けては小休止。アイテム拾ってひと休み。シザーマンが見えているときよりも、ハサミの音にビクビクしながら体力を回復しているときの方が怖い。

イベントもショッキングなシーンが多数用意されている。冷蔵庫を開けるとそこには無数の黒い影が…。そう個人的にも一番嫌いなゴキブリが這い出してくるじゃありませんか！　もうこの時点でホラーゲームのNo.1は確定（？）。虫嫌いの人はこのシーンで確実に気絶します。

セカンドになると主人公はちょっと丈夫になる。グラフィックが綺麗になったことで、前作ではちょっと情けなかったシザーマンもだいぶ怖くなった。相変わらず突然現れては、主人公の目の前で人を殺しまくる。セカンドのラストでは、シザーマンの正体が明らかになるようなのだが…。ファーストフィアーよりも操作がしやすく、簡単になっているのは嬉しい変更点。初心者はこちらからプレイした方がいいかも。

シリーズも3作目になると突然舞台は日本になり、和風サイコ仕立てに。ゲームスタートからバラバラ死体が登場するなどショッキングなシーンが増えている。でも血の色は、なぜか黄色。最初、汚物かと…（ある意味怖いな）。えー、ここでクロックタワーシリーズのまとめです。「死体はトイレにあり！」こんな感じでしょうか。

バイオハザードだけじゃない。モニターの中にはまだまだ恐怖がいっぱい

もっと怖さに浸るための“ホラーゲームソフト・ベスト20”

ホラーゲームのベストタイル20作品が、今ここに決定！（除く「バイオハザード」）。
賛否両論？　阿鼻叫喚（笑）。こだわりと思い込みとこじつけが紙一重のこのランキングに、
あなたは納得できるか？　ソフトの選びの参考にもどうぞ。

選考・文＝山崎裕（ターニングポインツ）ゲームライター

Feature Story 2

選評

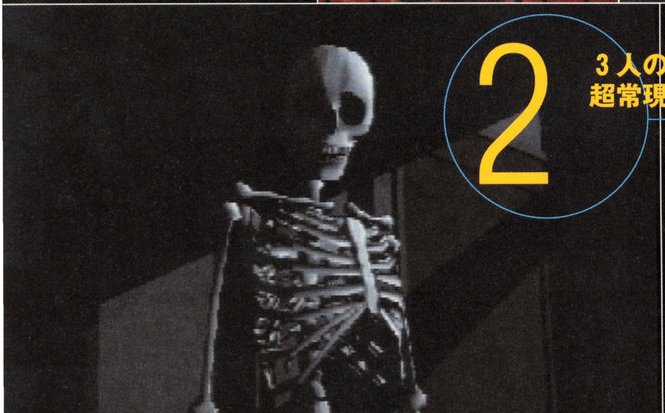
厳選された20本のソフトお好みのソフトはありましたか？

ベスト20を選考する段階で困ったのが、ホラーゲームの定義。そこで「ホラー」を広辞苑で調べてみました。そこには「(恐怖の意) 怪奇な趣向で恐怖を感じさせることを狙った娯楽作品」とあります。そう、ホラーとは怖いだけでなく、楽しくなければならんのです（なんてゲーム向きの媒体）。そんなわけで今回、怖さはもちろんですが、遊べるソフトを中心に選んでみました。個人的な趣味が入りすぎというコワイ話もありますが…。

「トワイライトシンドローム」には、続編にあたる「ムーンライトシンドローム」（PS／ヒューマン／6,200円／'97.10.9／アドベンチャー）がある。また「～探索編～」と「～究明編～」がパックになった「トワイライトシンドローム　スペシャル」（PS／ヒューマン／3,800円／98.7.2／アドベンチャー）がある。







2

3人の女子高生が
超常現象の真相をあばく

トワイライトシンドローム
“～探索編～”“～究明編～”

「～探索編～」PS/ヒューマン/5,800円/'96.3.1/アドベンチャー
「～究明編～」PS/ヒューマン/5,800円/'96.7.19/アドベンチャー

怖いものが大好きな仲良し3人組が、学校などの身近で語られる噂の真相を究明していくアドベンチャーゲーム。…と、説明すると、まるで『土曜ワイド劇場』のような展開になりそうだが、内容は意外とシリアスタッチ。日本の民族学に関わる話や、いじめ問題などが、シナリオにうまく練り込まれている。怪奇現象が起こるシーンも迫力があり、暗い部屋で1人でプレイしていると、さらに恐怖感が増す。ってゆうか、かなりビビる（後ろに気配を感じるんだよねぇ）。ただ、ここで何かが起こりそうだ！　というクライマックスシーンの前に、必ず読み込みがあるのが残念。

このソフトは、前半部分にあたる探索編と、後半部分の究明編に別れているので両方をプレイして欲しい（もちろん片方だけでも遊べますよ）。主人公が女子高生なので、ボクはちょっと感情移入が難しかったかなって感じぃ。みたいなぁ

3

七不思議の謎が解けるとき 学校で何かが起こる



スーパファミコンで好評だった作品の移植版。実写取り込みが雰囲気を盛り上げている。



学校であった怖い話S

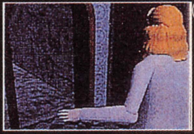
PS/バンプレスト/5,800円/'96.7.19/アドベンチャー

学校の新聞部に所属する主人公は、学校の七不思議の特集を組むことになった。そこで、怖い話に詳しい生徒達を集めて話を聞くことに。しかし、7人集めたはずが、部室には6人しか集まらない。時間もないので先に取材を始めるのだが…。

話をしてくれる6人には、それぞれ得意な分野があるようで、トイレの話しかしない細田や、男女関係の怖い話が得意の岩下など、それぞれクセのあるメンバーがそろっている。特に怖いのが、6人の共謀により主人公が命を狙われる話。くだらない理由で、全員が襲いかかってくる。やはり一番恐ろしいのは、身近な人間ということか…。

話を聞く順番によってストーリーは大きく変化し、数多くのエンディングが用意されている。また隠しシナリオも充実しているので、何度でもストーリーを楽しめる。それにしてもこの6人…高校生には見えないよなぁ。それともこれが、7番目の怖い話なのか？

④



Dの食卓

PS、SS,3DO/アクレイムジャパン/'95.12.1(PS)、95.7.28(SS)、95.4.1(3DO)/8,800円/アドベンチャー

惨劇の館からローラは脱出できるのか？

映画の視点にこだわったアドベンチャーゲーム。よくあるタイプのアドベンチャーなので、誰にでもプレイできるし、2時間という制限時間がストーリーに緊迫感を持たせている。余談だがこの頃のローラはちょっと（いや、かなり）顔が怖い。

⑤



パラサイト・イブ

PS/スクウェア/'98.3.29/5,800円/RPG

小説とは違うもう一つの物語

瀬名秀明氏のベストセラー小説を原案のRPG。小説の映像化は、失敗が多いのだが、完全オリジナルストーリーにすることで見事に成功している。ちなみに映画は予想通りの結果に終わってます（笑）。小説にくらべ、ホラー度が下がっているのが、ちょっと残念。

⑥



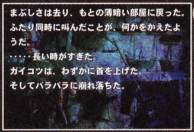
エコーナイト

PS/フロム・ソフトウェア/98.8.13/5,800円/アドベンチャー

消えた豪華客船オルフェウス号の謎とは…

大西洋上で、消息を絶ってしまった一艘の豪華客船オルフェウス号。死んでいった死者の魂は今も船上を彷徨っている。主人公は現在と過去を往来しながら、闇に消えた船の謎を解き明かしていく。怖いというよりは幽霊たちの哀しみが感じられるゲームだ。

⑦



弟切草

SFC/チュンソフト/8,800円/'92.3.7/サウンドノベル ※PS版「蘇生編」は2月発売予定。価格は4,800円

ドライブ中のカップルに起こる悲劇とは

現在、大流行のサウンドノベルの元祖がこのソフト。物語の途中には数多くの分岐が存在し、遊ぶたびにストーリーが変わっていく。半魚人が登場するなど、突拍子もない話もあるが、独特の雰囲気で恐怖感を演出している。リニューアルされるPS版は期待大！

⑧



ダークメサイア

PS/アトラス/5,800円/98.6.11/アドベンチャー

反撃不能！追いかけられる恐怖

ゲームをスタートした瞬間にすでに何物かに襲われている主人公たち。とりあえず地下通路に逃げ込むが、思った通り状況を悪化させてしまう。近づく敵の音にビクビクしながら通路をさまよう感覚は、方向音痴のボクにはちょっと厳しい。ここ前に通ったような…。

⑨



スプラッターハウス

写真はメガドライブ版の「Part 2」メガドライブ／ナムコ／5,800円／92.08.04／アクション FC版、PCエンジン版もあり

ジェイソン怒りの大暴れ

今回、紹介するゲームの中でもっとも古いタイトル。オーソドックスなアクションゲームで、キャラがかなりグロい。主人公の攻撃で、敵の死骸が壁や床に飛び散る様子は、まさにスプラッター。でも、ファミコン版はちょっとね…。

⑩



ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

SS/セガ/5,800円/'98.3.26/シューティング

ゾンビに鞭打つシューティング

今回、唯一のガンシューティング。ストーリーや目的はよく分からないが、とにかく画面に現れるモンスターたちを撃ちまくるゲーム。相手は死んでいるだけあって、とってもしぶとい。撃たれても、撃たれてもズンズン近づいてくる感じがホラーしてる。

⑪



ネクロノミコン

PC/フェアリーテール/8,800円/'96.11.22/アドベンチャー

今回唯一のパソコンソフト（しかもH）で、クトゥル神話を題材にしたゲーム。そっち方面に詳しい人間にコメントを求めたところ「お魚臭い」と一言。いったい何のことやら？

⑫



夜想曲

PS/ビクターインタラクティブソフトウエア/パックインソフト/5,800円/'98.7.16/サウンドノベル

赤川次郎氏が、原作・監修をつとめるサウンドノベル。物語の舞台のみで12位に選んでみました。そこは山奥にある洋館を改造した図書館！ うーん、カンペキにホラーだ。

⑬



街

SS,PS/チュンソフト/5,800円/'98.1.22(SS)、'99.1.28(PS)/サウンドノベル

ダンカン演じる市川の章はサイコホラーテイスト。悪夢、幻覚が深く関連してくるストーリーだ。ボクも原稿に詰まった時に悪夢をよく見ます。真っ白なページの…怖ーい。

⑭



古伝降霊　百物語

SS/ハドソン/5,800円/'97.8.8/アドベンチャー

怖い話界（そんなものあるのか？）の大物、稲川淳二氏が登場するソフト。内容はともかく彼の存在自体が怖いので選んでみました。もう、リアクション芸人には戻れないのでしょう…。

⑮



恐怖新聞

PS/ユタカ/5,800円/'97.1.24/アドベンチャー

原作が、つのだじろう氏と聞いただけで、背筋が凍る思いです。ちなみに自ら声優としても出演しています。雰囲気のあるグラフィックで、原作の感じがよく出ています。

⑯



ナイトメア・クリーチャーズ

PS/SCEI/5,800円/'98.2.26/アドベンチャー

いわゆる洋ゲー。主人公は神父さんなのだが、こいつが強い強い。棒切れで敵のクリーチャーたちをドツキまくります。動きがメチャ速いゾンビも違う意味で怖いです。

⑰

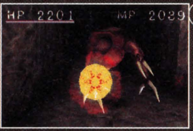


ディープフィアー

SS/セガ/6,800円/'98.7.16/アドベンチャー

深海で起こる恐ろしい事件。どっかで見たようなシステムだが、かなり怖い。閉ざされた空間で起こる、逃げ場のない恐怖。閉所恐怖症の気持ちがわかります。

⑱



SHDOW　TOWER

PS/フロム・ソフトウェア/5,800円/'98.6.25/RPG

とにかく世界観がホラーしてる、3DタイプのRPG。冒険の舞台になる暗黒の塔、出現するクリーチャーなど雰囲気バッチリ。序盤から気の抜けない展開になっている。

⑲



ゲゲゲの鬼太郎

PS/バンダイ/6,800円/97.1.24/アドベンチャー

3本用意されているストーリーの中でも、「肉人形」編が怖い。アニメのほのぼの鬼太郎しか知らない人は面食らう内容だ。原作の『墓場の鬼太郎』テイストが満載の作品。

⑳



影牢～刻命館真章～

PS/テクモ/5,800円/'98.7.23/シミュレーション

ストーリーそのものはホラーしてないのだが、建物の中にあるトラップ、ギロチンや電気イスがかなりホラー。それに引っかかるのが、もっぱら自分というのも怖い…。

番外編　ファミコン探偵倶楽部 PartⅡ うしろに立つ少女

SFC/任天堂/2,600円（前・後編共）/'89.5.23（前編）6.12（後編）/アドベンチャー/ニンテンドーパワー専用ソフト

推理アドベンチャーゲームなので、純粋なホラーではないが、事件に殺された女性の怨念が深く関わっているお話。クライマックスシーンでは思わずドキッとさせられる。



悪魔教

ブランチ・バートン／青弓社／2,000円／書籍／A

キリスト教やユダヤ教など、既存の宗教の礼拝と儀礼の束縛からの解放を目指し、快楽と放免とを求めた「悪魔教」。謀反と激情の神・サタンを崇拝する宗教の全貌を解明する。



猟奇連続殺人の系譜

コリン・ウィルソン／青弓社／2,000円／書籍／A

19世紀末にロンドンの人々を恐怖のどん底に突き落とした"切り裂きジャック"と、それを模倣した連続殺人犯の凶行をたどることによって、人間心理の極限状況に迫る。



中庭の少女

木村千穂／ヘルスワーク協会／2,000円／書籍／B

自我を押し殺すことによってしか生きられない、心にハンデを負ってしまった少女によるイラストエッセイ集。本当に恐いものとは何か、作者の心の叫びが見る者の心を打つ。



ギーガー作品集

TASCHEN／3,800円／書籍／A

「エイリアン」のクリーチャーデザインでお馴染みのギーガーのアート作品集。バイオメカニカルなスタイルによる、絵画、彫刻、建築、インテリアデザインなどを収録。



バラバラ殺人の系譜

龍田恵子／青弓社／2,000円／書籍／A

殺しだけでは飽き足らず、対象を切り刻んでしまった殺人者たち。彼らをそこまで追い込んだモノとは何か。憎悪、嫉妬、それとも悪魔祓い？ 殺人者の精神面にメスを入れる。

Feature Story 2

雑誌、写真集、ビデオ、CDなど
オール・ソフト・ジャンルをフォロー

恐怖ソフト大カタログ

「怖い」、「恐ろしい」――
そんな感覚に訴えるソフトが続々リリースされている。
衰えることのないホラーブーム。
人は恐怖という刺激を欲する動物なのだ。
古典的名作から最新アヴァンギャルドタイトルまで。
"いつも心にホラーを"
そんなあなたのための恐怖ソフト案内。



吸血鬼映画B級大全

ジョン・L・フリン／フィルムアート社／1,800円／書籍／A

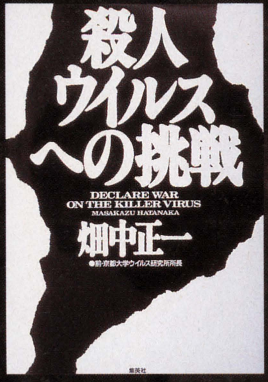
19世紀末から、現在に至るまでの吸血鬼が登場する映画を網羅している。今まで主役として扱われることの少なかった、ホラーキャラクター・バンパイアの持つ栄光と屈辱とは!?



ユリイカ（特集・怪談）

青土社／1,238円／雑誌／A

ホラー作品に関する、実力派作家による対談や座談会を収録しているほか、創作怪談の競作や、ホラー作家へのアンケート結果を掲載するなど、恐い話を多角的に分析している。



殺人ウィルスへの挑戦

畑中正一／集英社／1,456円／書籍

巷を賑わす"O－157"や、エボラ、エイズなど、特効薬無き殺人ウイルスの脅威と、その正体について徹底的に究明している。遺伝子組み替えほか最新のバイオ技術も掲載。

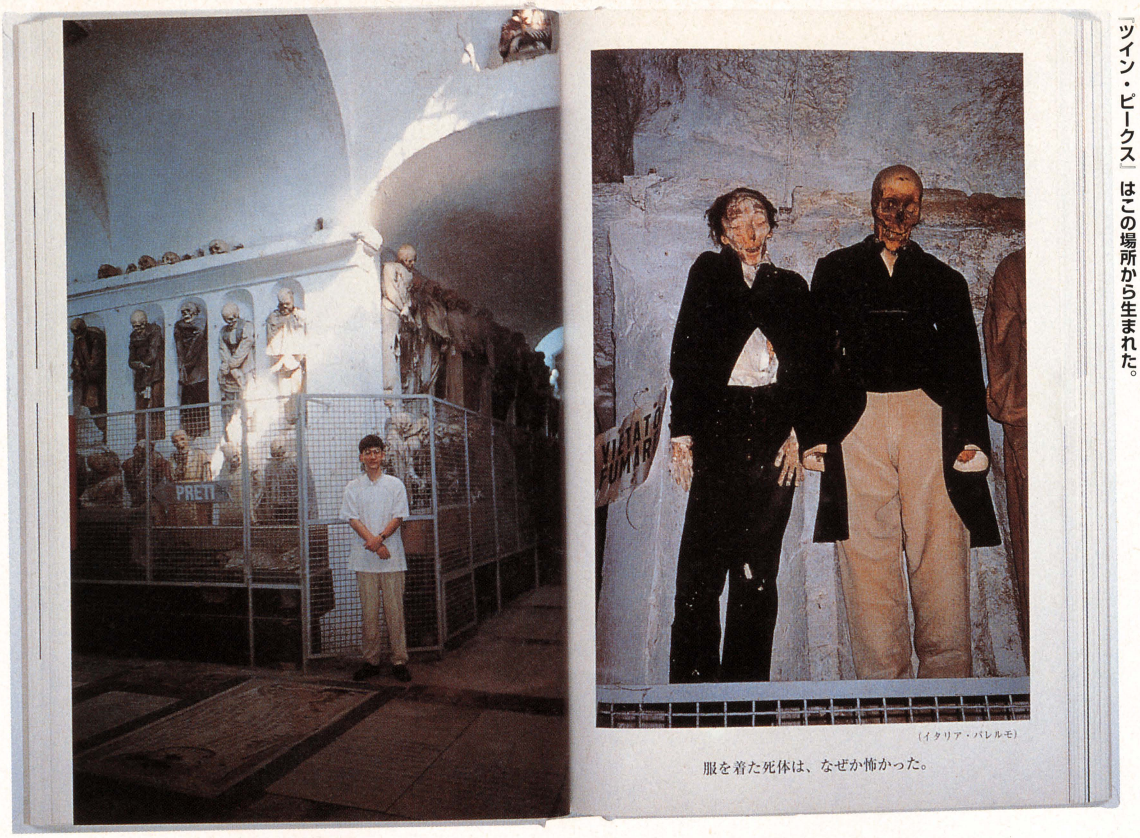


危ない1号　第2巻

データハウス／1,300円／雑誌

殺人現場や死体解剖など、今まで触れられる事の無かった危険な映像や書籍を巻頭で特集。その他にもタブーとされている表現や、カルチャーについて真正面から取り組んでいる。

撮影協力A：「タコシェ」東京都中野区中野5-52-15　中野ブロードウェイ3F　☎03-5343-3010　営業時間12:00～20:00（年中無休）
B：「バロック」東京都杉並区高円寺北3-2-14　2F　☎03-5373-2579　営業時間12:00～22:00



イタリア・パレルモのカタコンベにある衣装を着た死体。デビット・リンチの『ツイン・ピークス』はこの場所から生まれた。

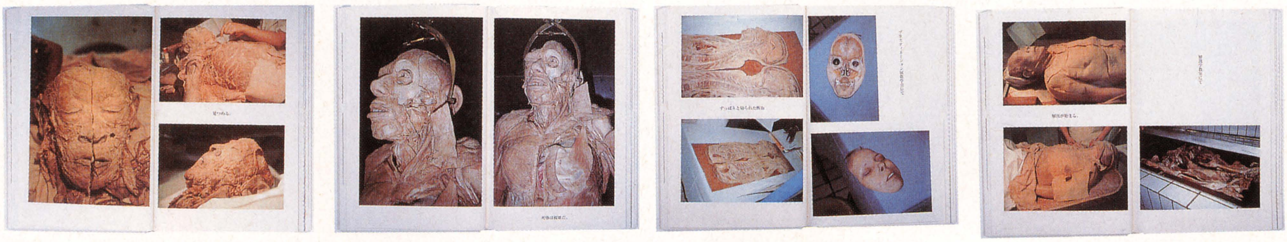


自然回帰としての死体

『死体の見方』より

地下鉄サリン事件、神戸少年事件など、人工的なものの代表である都市で起こった事件に言及しつつ、小説、写真、対談により、死体に象徴される自然感覚の回復を説いた本。（東京書籍・1,524円）

著者 布施英利氏 インタビュー



布施氏自身の撮影による数々の死体。ある者はプラスチックで固められ、ある者は断面的に切断されている。

頭にこもった熱が死体に吸い取られる

東大の解剖学教室で助手として働くことになって、死体を見たり、触ったり、切り刻んだりということが日常になりました。実物の死体に接して感じたのは、"安らぎ"でした。研究室では、本を読んだり、論文を書いたりと、頭を使う仕事が多い。そうした作業を続けていると、頭がボーっとして熱がこもったような状態になります。そんな時に死体を見ると、その熱がスーっと冷めていき、みょうに落ち着いた気持ちになれるんです。

都市のような人工的空間は、自然を排除することで成立しています。しかし人間は、たまには自然に接したいという欲求を持っている。そうしないと、心のバランスが保てなくなるからです。人間はいつかは死ぬ。それはとても自然なことです。死体は自然の象徴とも言える。だから特に都市生活者にとって死体は、癒しの装置になりえるのです。南の島に行って美しい海を見ることと同じです。

ゲームや映画の中にある死体と実物の死体は、ある意味で同じであり、ある意味で違う。フィクションに描かれる死体は、自然感覚を回復させるという機能も場合によっては持ちえますが、それと同時にホラーにもなりえるからです。解剖室の死体を一度だけ怖いと感じたことがあります。真っ暗でよく見えない中を歩いた時です。恐怖の多くは人間の想像力が生み出すものだと思うんです。（談）

布施英利（ふせ ひでと） 作家。1960年生まれ。東京芸術大学・大学院時代に養老孟司氏との共著『解剖の時間』（哲学書房）を発表。東京大学医学部助手として勤務ののち、作家活動に専念。『生命の記憶』（PHP）、『森のBライフ』（マガジンハウス）など、数々の著書を刊行している。



現代怪奇解体新書

宝島社／857円／ムック

さまざまな怪奇現象を取り上げ、その信憑性に対して科学的な解明を試みている。日本全国の心霊スポットや、著名人墓地の紹介のほか、ホラークリエイターインタビューも収録。



ヒュウガ・ウイルス

村上龍／幻冬舎／1,456円／書籍

第２次大戦後、列強の分割統治を受けて変貌したパラレルな日本が舞台の小説。「ヒュウガ・ウイルス」と呼ばれる殺人ウイルスが日本を襲う。生き残れるための唯一の条件とは？



ユリイカ（特集・悪趣味大全）

青土社／1,500円／雑誌

上品に対する下品ではなく、硬直した社会に対するアンチテーゼとしての側面を持つバッドテイストの大特集。悪趣味な作品の持つパワーと、その魅力について論評している。



モンスター・ムービー

石田一／フィルムアート社／2,500円／書籍／A

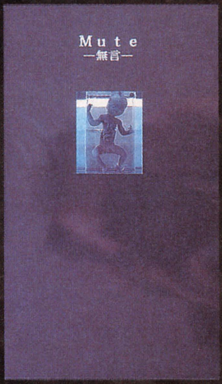
ドラキュラ伯爵に始まり、フランケンシュタイン、狼男、ミイラ男など、いわゆる古典的なモンスターから、未知の生物であるエイリアンまで、怪物映画の全貌を把握できる一冊。



怪我した女子大生

和田昌美／ロマン・スロコンブ／9,000円／ビデオ／B

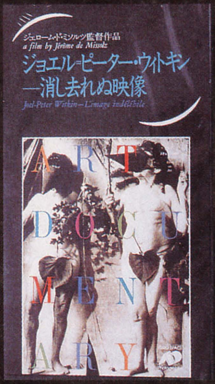
奇才・秋田昌美が放つメディカルノイズビデオ。ノイジーな音楽の中で繰り広げられる解剖幻想。血と包帯にまみれた美少女の身体が、切り刻まれていく。恐怖のエロスがそこに。



Muteー無言ー

バロックオリジナル／12,000円／ビデオ／B

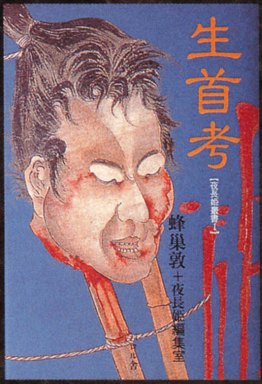
ある博物館にひっそりと、並べられている幼い生命たちの屍。彼らは何も語らない、そこには静寂があるのみだ。ＢＧＭすらない無音空間を収録したドキュメンタリーフィルム。



消し忘れえぬ映像

ジョエル＝ピーター・ウィキントン／ユーロスペース／4,800円／ビデオ／AB

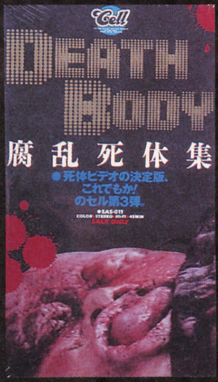
奇形、不具者、狂人、人間や動物の屍体。そんな表側の世界から打ち捨てられた人々や事象を被写体に、神秘的な世界を構築する異端の写真家の初のドキュメンタリービデオ。



生首考【夜長姫叢書Ｉ】

蜂巣敦＋夜長姫編集部／パロル舎／1,800円／書籍／A

切腹時の介錯、さらに見せしめのための晒し"錯"首、また首狩り族の独特の文化、猟奇殺人におけるその意味など、社会的憎悪の紋章としての生首に関する論説をまとめた一冊。



DEATH BODY腐乱死体集

V&Rプランニング／オープン価格（3,500円）／ビデオ／A

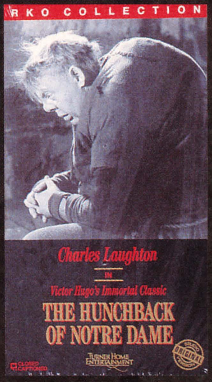
身元不明の線路脇死体、台風による洪水に飲まれた人々、殉職警官など、発見が遅れたために腐敗してしまった死体の模様が収録されている。蛆虫の湧いた仏様は正視できない!?



交通安全祈願ビデオ「事故るとこうなる」

V&Rプランニング／オープン価格（3,500円）／ビデオ／A

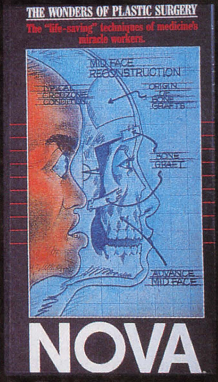
事故直後の映像は通常見る事ができないが、実際の交通事故の凄惨な状況を直視すれば、明日からは安全運転の励行を心がけずにいられないだろう。本物の生々しさがそこにある。



THE HUNCHBACK OF NOTRE DAME

TURNER HOME ENTERTAINMENT／5,000円／B

ディズニー映画でアニメ化もされた、「ノートルダムのせむし男」の実写版映画。モノクロ時代の作品ながら、特殊メイクや演出など、今見てもリアルな映像表現に驚かされる。



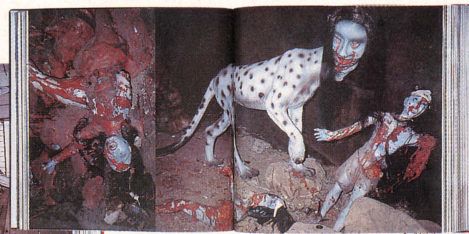
NOVA

WBGH／4,800円／ビデオ／B

伝染病やウイルスなど、病気によって死亡した患者の解剖シーンをフィルムに収めた医学系のビデオ。血にまみれた臓器や、醜く膨れ上がった疾患部などがズームアップで登場。

長崎県・軍艦島。海底炭層を掘り出すための人工島。閉山後は朽ちた建物と機械の廃墟に。

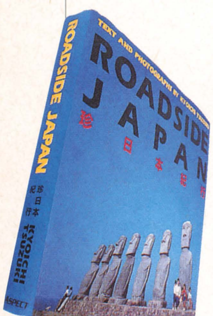




徳島県・正観寺。ガイドブックにも載っていない寺にある原色のスプラッターワールド。

新潟県・医の博物館。日本歯科大学・新潟歯学部キャンパスにある日本唯一の医学博物館。



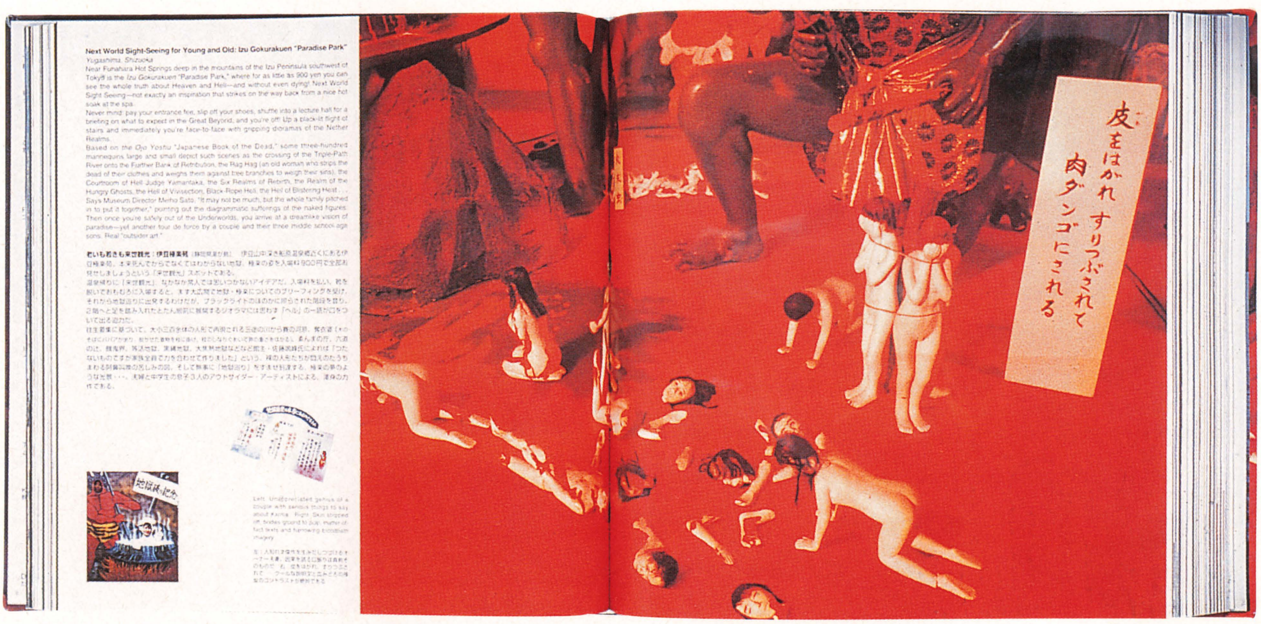


異形の風景

『ROADSIDE JAPAN 珍日本紀行』より

未来&宇宙テイストの秘宝館、仏教テーマパークなど、旅行雑誌、旅番組ではほとんど取り上げられることのないスポットをテーマにした写真集（アスペクト・9,800円）

著者 都築響一氏 インタビュー



静岡県・伊豆極楽苑。館主家族のセルフメイドによる地獄ロードと極楽浄土の世界。

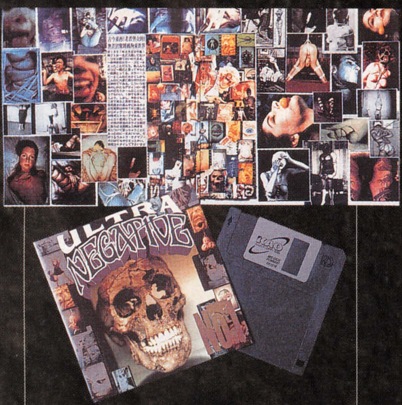
バカだけど愛しい日本の珍風景

温泉なんかに行くと、秘宝館のようなヘンだけど面白いところってけっこうあるよね、という話を当時の『SPA!』の編集長としていて、じゃあとりあえず短期連載でページにしてみようということで始まったのが「珍日本紀行」なんです。実際にやってみると、そういうところってすごくたくさんあって、結局連載は6年続きました。

田舎のお寺の庭に、地獄パノラマが突飛にバーっとあったりするんです。こういうところは、旅行雑誌が取り上げていれば、僕なんかの出る幕は本来ないはずなんですが、専門のメディアはまずやらない。マスコミの仕事は、チョイスの幅を広げることだと考えているので、あるひとつの価値観だとかスタイルしか提案されていないのは、あんまりいい状況ではないと思うんです。それと、もっと個人的なところで言えば、単純に自分の好奇心を満たしてくれるものがない、というのもあった。だから僕がやったんです。

観光名所を新しく作ろうとなった時に、大手の広告代理店がからんできたりすると、どうしてもあっと驚くようなとんでもないものにはならない。この写真集で取り上げているようなスポットをバカにしたり、下品だと見下すのは簡単だけど、ちょっと見方を変えて面白がれるようになれれば、人生はもっと楽しくなるんじゃないでしょうか。（談）

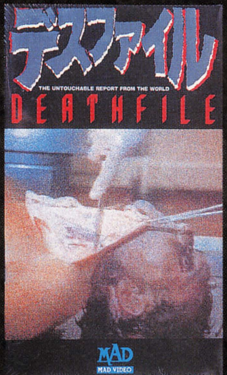
都築響一（つづき　きょういち）　編集者。『ポパイ』『ブルータス』を経て独立。'98年に『ROADSIDE　JAPAN　珍日本紀行』で、写真家の芥川賞と言われる木村伊兵衛賞を、カメラマン以外で初めて受賞する。他に著書として『TOKYO　STYLE』などがある。



別冊ウルトラ・ネガティブ

アジャスト／933円／FD／A

エロティックでグロテスクな画像が、満載された貴重なフロッピーディスク。後にCD−ROM版も登場した。画像オンリーの作品集。Win、Mac両方OKのハイブリット版。



デスファイル

V&Rプランニング／オープン価格（3,500円）／ビデオ／A

自然災害や不幸な事故、自殺や殺人による被害者のショッキングな実録映像に加え、司法解剖時に肉体が切り刻まれる状況などが、ドキュメンタリー映像としてまとめられている。



沖縄怪談・逆釣り幽霊／支那怪談・死棺破り

キャスルカンパニー／6,000円／ビデオ／A

中国と日本の合作したカルト幽霊ムービー。「逆吊り幽霊」は、男に裏切られた女性の怨念が生んだ悲劇を、対して「死棺破り」は浮気症の女性に嫉妬した男性の霊が登場。



地獄のどくどく絵葉書

日野日出志／タコシェ／980円／A

恐怖マンガ家・日野日出志が描いた、カラーイラストを使用したタコシェのオリジナル商品。ファンにはおなじみのキャラクターが、毒々しくかつ愛らしく描かれている。10枚組。



あなたの狂気の春が咲く

井内賢吾／BROM RECORDS／2,600円／CD／A

ジャケットは丸尾末広の描き下ろし。サイケデリックであり、かつ、フォークにも通じる日本的怨念の世界。収録曲に「幻覚灯籠」「死ぬまであなたは苦しめばよい」ほか。



江戸地獄図絵

伊藤晴雨／1,000円／カード集／A

静岡県の「伊豆下田港秘佛閣」秘蔵の地獄図絵を収めたカード集。生きたままでは、決して見る事のできない世界は、恐怖のみならず奇妙な美しさが同居している。



RARE-A DEAD PERSON-③ 人間であったはずの肉塊

バロック／9,000円／ビデオ／B

全てタイ国内で撮影された、ノーカット、ノーモザイクの凄惨現場ドキュメントのシリーズ。死体のすみずみまで拝むことができる。バロックのみの商品で、通信販売も可能。



死化粧の少女達

梅藤田玉子／スタジオ・エヴァンス／4,000円／画集／A

トランスジェンダーな作家・梅藤田玉子による、美少女イラスト集。美しくかつ残酷に描かれた少女たちは、まるではかない命の小動物を思わせる。生と死を見つめた作品。

Feature Story 2



PFLUG 02

ルドルフ・イーバー／1,200円／カセット／A

スイス人のノイズミュージシャン、ルドルフ・イーバーの過激なライブの模様が収録されている。現ボアダムスのヤマンタカアイも参加している、貴重なライブのカセットだ。



ドクロの燭台

8,000円／雑貨／A

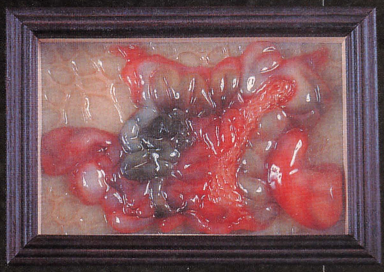
幻想的な銀の燭台だが、よく見ると骸骨を型どったものだ。これと水晶玉があれば、オカルティックな雰囲気はバッチリ。インテリアや、学園祭の模擬店の演出用にいかが？



日野日出志Tシャツ

タコシェ／3,300円／A

上質なシルクスクリーン印刷をほどこしたオリジナルシャツ。絵柄は「モンスターヒーロー」と「地獄小僧」の2種類。地色は白と黒を用意。サイズはMのみ、残り僅少。



内蔵のオブジェ

8,500円／オブジェ／B

ぬめりとした触感が伝わってくるような、生々しい内蔵のオブジェ。他にも心臓や、腕の一部など、本物と見間違うほど精巧に出来た人体パーツは、特殊メイクの副産物だそうだ。



『IT』（文春文庫／1巻638円、2～4巻631円）。キング・ホラーの集大成的作品。見たものがもっとも恐怖と思うものに変わる、それが“IT”



『シャイニング』（文春文庫／上下とも590円）。ホテル管理人として住み込む事になった作家と家族を襲う恐怖。

キング・オブ・モダン・ホラー スティーヴン・キングの世界

“恐怖”にも造詣の深い（『ユリイカ』怪談特集では京極夏彦氏と対談）ゲスライター村崎氏イチオシのソフトは、モダン・ホラー界に君臨するスティーヴン・キングだ

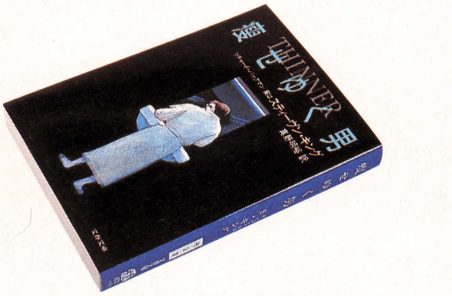
村崎百郎氏 インタビュー



『トミーノッカーズ』（文春文庫／上下とも762円）。愛する者が洗脳されていくことにも通じる恐怖。内臓感覚あふれる描写も秀逸。



『死のロングウォーク』（扶桑社ミステリー／563円）。歩行速度が落ちた者は射殺される。最後に生き残った一人が決まるまで続く死の歩行レース。



『痩せゆく男』（文春文庫／629円）。鱗、吹き出物、膿、じわじわと人体を蝕み、異形のものに変わっていく自分の体。



『ミザリー』（文春文庫／648円）。半身不随になった人気作家は熱狂的なファンに監禁され、自分ひとりのために小説を書けと迫られる



『ハイスクール・パニック』（扶桑社ミステリー／563円）。追いつめられていく教師二人を射殺した高校生。



『ペット・セマタリー』（文春文庫／上552円、下533円）。犬や猫が生き返るというペットの共同墓地。

多様化した現代社会の恐怖が描かれている

これだけホラーが流行るっていうのは、社会が安定期に入って刺激がないから。戦争中は誰もホラー小説を読みたいなんて思わないはずです。恐怖は人間にとって快感の一種なんです。だから、なくなったらなくなったで、わざわざ自ら作り出すようなことをする。

現在最も優れたホラー小説を書いているのは、やっぱりスティーヴン・キングだと思います。個人的に好きなのは、日常的感覚の中にある恐怖をモチーフに描いているもの。例えば『ペット・セマタリー』という作品は、自分の子どもが姿形はそのままなんだけれども中味が得体の知れない怪物に変わってしまったために、自らの手で愛する対象を殺さなければならないという恐怖が書かれている。また『死のロングウォーク』では、脱落者を次々に殺していき、最後に一人だけが残るまで終わらないゲームに参加してしまった少年の恐怖が描かれている。ゲームを通して参加者たちの間に連帯感だとか友情だとかが育まれるわけなんですが、そうした仲間が次々に殺されていく怖さ、また、他人が落ちていかなければ自分は生き残れないというイヤ～な感覚が、うまく表現されている。

この2作はいずれも、昔ながらの自分に災いが直接及ぶものではなく、愛するものを失うという形の、他者を介した怖さが描かれている。現代社会は恐怖も多様化しているんだと思います。

村崎百郎（むらさき　ひゃくろう）　ゲスライター。1961年シベリア生まれ、中卒、工員。趣味はゴミあさり、オナニー。愛読書は『お尻倶楽部』『マガジン・ウォー』。近著に『スタジオボイス』の連載を単行本化した『電波兄弟の赤ちゃん泥棒』（河出書房新社）。



IE!



かくして、格調高くエロティックな吸血鬼は腐肉に蛆虫のわく「動く屍」となったのである。

文＝友成純一（作家）

ゾンビ……。言うまでもなく「バイオハザード」の世界において欠かすことのできない、ある意味で主人公たちをも食いかねない（まさにその通りなのだが……）主演俳優である。ここでは、腐肉をまといながら蠢くこの醜悪なモンスターの魅力にスポットを当ててみる。

ゾンビの腸（はらわた）を探ると吸血鬼が出てくる！

最近、吸血鬼映画が急に面白くなってきたのをご存知だろうか。

たとえばこの正月明けに公開される、ジョン・カーペンターの「ヴァンパイア／最後の聖戦」。ここしばらくの間、大人しく普通にエンタテイメントしていたカーペンターだが、本作で久々に「ハロウィン」や「要塞警察」の頃のパワーを取り戻した。冒頭の、吸血鬼にロープを掛けて太陽の光の元に引きずり出すシーンのパワフルさなんて、もう半端じゃない。痺れる！　吸血鬼ハンターたちの、ワイルド・バンチのような格好良さ、キザの固まりともいうべき吸血鬼のボスの悪の魅力も、まさにカーペンターならでは。ハンターたちの男の心意気と友情の臭さなんて、まさしくカーペンターの敬愛するハワード・ホークスへのオマージュ以外の何ものでもなかった。

これは日本で公開されるのかどうか知らないけれど、去年の秋にシチエス映画祭で見たリチャード・エルフマン監督"REVNENT"という吸血鬼映画も、カーペンター作品に勝るとも劣らぬパワーがあった。吸血鬼の親玉であるドラキュラ伯爵は、夜毎にロンドンのナイト・クラブを借り切って変態パーティーで乱交に耽けるわ、若い吸血鬼達はドラキュラに造反するわ、黒人の吸血鬼ハンターどもは美女吸血鬼を輪姦するわ、もう無茶苦茶。何せヴァン・ヘルシング教授を演ずるのが、あの怪優ロッド・スタイガーだもんね。で、最後が笑ってしまう……おっとっと、日本でも公開されるかも知れないから、衝撃のラストは明かさずにおこう。この"REVNENT"、「こんなの吸血鬼映画に対する冒涜だ」と怒り出すドラキュラ・ファンがいたとしても、私は不思議には思いません。

この秋から冬にかけて、こんな風に立て続けに元気一杯の吸血鬼映画を見てしまったわけだが、事の発端は96年に公開された「フロム・ダスク・ティル・ドーン」だったのでは

背景写真は「新・死霊のはらわた」(発売／徳間ジャパンコミュニケーションズ、レンタル中)より





ALL THAT'S ZOMB

異形のイコノロジー2

バイオハザード恐怖大全

Feature Story

ないだろうか。クエンティン・タランティーノ脚本、ロバート・ロドリゲス監督のこの作品、前半は殺人鬼サスペンスだが、後半で吸血鬼スプラッタが一大スペクタクルで展開した。ほんと全編血塗れ、肉塗れの大殺戮！「フロム・ダスク……」で、太陽の光を浴びた吸血鬼どもは爆裂する。陽の光を浴びて溶けるとか蒸発するのなら話が判るが、何で爆発するのだろうかと、不思議に思わないではない。この吸血鬼爆裂を始めたのは、トム・ホランド監督の「フライトナイト」(85)だった。考えてみればこの「フライトナイト」も、どこか変で情けない吸血鬼ハンターが出て来たり、不良少年が吸血鬼になったりで、元気のいい映画だった。この元気の良さが定着するまでに、何と十年もの歳月を要したんだね。

カーペンターの「ヴァンパイア」でも、もちろん吸血鬼は太陽の光を浴びると爆発する。いやもう、ブシュシュシュシュと火を吹いて、大爆発。もはや、吸血鬼は陽の光で爆裂するのが常識となった。「どうして？」などと疑ってはならないのである。

さて、ゾンビの話。本稿はゾンビ映画について書くのが目的なのだが、まず吸血鬼映画の話から始めた。「話が違う」と思う方もあるかも知れないが、私としてはやはり今は、元気の出る吸血鬼映画の話から始めざるをえなかった。「フロム・ダスク…」といい"REVNENT"といい「ヴァンパイア」といい、あの吸血鬼の姿には、どうしてもゾンビを重ね合わさずにいられないのである。

最近のこの吸血鬼ども、普通に話したり動いたりするときには人間と同じ姿をしているけれども、血を吸いたいという欲望に駆られたり、怒ったり発情したりすると、たちまち化け物に変身する。その半分腐りかけ、手足が湾曲し、身体のあちこちに血肉汁を付着させた姿は、まさしくゾンビを思わせないだろうか。

最近の吸血鬼映画を見ていると、私などは否応なしに、一昔前のゾンビ映画、ないしスプラッタ映画を思い出してしまう。というより、一昔前までは、吸血鬼映画とゾンビ映画の間には、くっきりと一線が画されていたのが、今やその境界線がなくなったように思えるのだ。

ゾンビがホラー映画の最前線に登場するきっかけとなったのは、ジョージ・A・ロメロの「生ける屍の夜」以来のことである。この映画が合衆国で公開されたのは1968年だったが、本作はホラー映画史に革命を



IE!

起こしたと言っていいほど、強烈な影響をそれ以降の作品に残している。

本作はまず、吸血鬼映画に対するアンチ・テーゼだった。

60年代当時、吸血鬼と言えばドラキュラだった。ドラキュラは伯爵の称号を持つ貴族であり、野性的だが上品だった。格調高いエロティシズムが周囲に漂い、女たちはその色香の虜となる。吸血行為は犠牲者に素晴らしいオルガスムスをもたらした。

ロメロのゾンビからドラキュラを連想する人はいないだろうが、しかし、ゾンビと吸血鬼には共通点が非常に多いのだ。まずどちらも、いったん死んでから吸血鬼ないしゾンビとして蘇る。そして蘇った後は、アンデッド、つまり不死である。犠牲者の血を吸う、ないし肉を齧り取ることにより、犠牲者もやがて吸血鬼ないしゾンビとなってしまう。つまり伝染性があるのだ。

吸血鬼は心臓に杭をさすと死ぬが、ゾンビは脳味噌にダメージを与えれば動かなくなる。ニンニクや十字架、聖水のタブーはゾンビにはないが、しかし物音に反応して一種の条件反射でそちらに向かうとか、その活動には一定の制約がある。お約束事に縛られている点は、ゾンビも吸血鬼も変わりはないのである。

が、決定的な違いが一つ。ドラキュラのあの知性、エロティシズム、格調の高さが、ゾンビには全く欠けている。知性どころか、ゾンビは条件反射で動くだけで、頭の中は空っぽ。半分腐りかけ、皮がめくれて肉が覗き、足を引き摺ってヒョコタン歩くゾンビは、グロテスクだがエロティシズムとは全く無縁。そして格調どころか、ゾンビは社会の最低辺で蠢く蛆虫のように汚らしく下品だ。

死を超越した人類よりも上位に位置する吸血鬼は、悪魔の化身であり神に挑戦する存在だった。その吸血鬼が、人類よりも下位のただの＜動く屍＞に変わってしまったのがゾンビだったのである。

「生ける屍の夜」には他にも、それまでのハリウッド映画の常識を覆してしまう革命的な要素が、たっぷりと詰まっている。

まず、白人よりも黒人を優れたものとして描いていること。全編を通じて、リーダーシップを発揮するのは黒人である。中年の白人男は「家族のために」を口実に、ひたすら保身に走るばかり。家族のためも何も実は自分が助かりたい一心で、そのためには仲間すら見殺しにしようとする。若い白人のカップルは黒人と協力し合うが、結局は足手まといになっただけで、やがてゾンビに食われてしまう。冒頭の墓場のシーンから登場している準主役の若い女も、ただヒステリックに泣き喚くばかりのお馬鹿さんで、見ているこちらまで苛々するくらいお邪魔だった。

かく黒人を上位に置きつつ、本作の物語設定は実はウエスタンと同じなのだ。ウエスタンには、インディアンに襲われ、砦に閉じ篭もって戦う＜アラモの砦＞パターンの作品が少なくないが、「生ける屍の夜」はまさにそれではないか。最後に、援軍の騎兵隊が大挙してやって来て、砦に生き残った人々を解放するところまで同じだ。

いや、同じではない。この騎兵隊は、最後に生き残った黒人を、ゾンビとみなして狙撃してしまう。夜明けと共に活動を開始する彼らは、正義の味方どころか、ゾンビ狩りを楽しむただのハンターだ。それまでえらく狂暴で魔物めいて見えたゾンビたちが、夜明けを迎えて騎兵隊に駆り立てられるや、急に間抜けに、哀れに見えてくるから不思議だ。そして、ヘラヘラ笑いながら弱い者苛めを楽しむ騎兵隊どもに、腹が立ってくる。

68年といえば、米軍のベトナムでの虐殺が本格化した年だ。この作品には、ベトナム戦争が濃く影を落としている。A級の社会派作品よりも、B級ホラーやSFの方が、時代の動きに敏感に反応するという一例である。騎兵隊が実はただの虐殺集団だったと描きつつ、ベトナム反戦を強く打ち出して評判になった「ソルジャー・ブルー」が公開されるのは、「生ける屍の夜」よりも2年も後の70年のことだった。

ゾンビをホラー映画の最前線に押し出した「生ける屍の夜」は、かくも革命的な作品だったのである。

本作以来、本家のロメロが続編の「ゾンビ」を発表する78年までの十年の間に、「悪魔の墓場」や「死体と遊ぶな子供たち」等、数々の類似作品やオマージュ作品が生み出されている。

さて、我々は簡単に＜ゾンビ映画＞と呼んでいるが、実は「生ける屍の夜」ではただの一度も＜ゾンビ＞という単語が使われていないことに、気付かれただろうか。代わりに使われているのは＜リビング・デッド＞という言葉である。この作品に限らず、どのゾンビ映画でも＜ゾンビ＞という単語が登場することは稀で、たいてい＜リビング・デッド＞ないし＜ウォーキング・デッド＞という呼び方をしている。

それを日本ではなぜ、＜ゾンビ＞という呼び方をするようになったのだろうか。

おそらく、映画「ゾンビ」が公開されて初めて、あの生ける屍者が日本にも定着したからだろう。「ゾンビ」の大ヒットをきっかけに、類似作品がどっと日本にも上陸したため、あの生ける屍者をゾンビと呼ぶようになってしまったのだ。

そう、今やホラーの古典、映画ファンを自称する者なら一度は見るべしと言われる「生ける屍の夜」は、実は80年代に入るまで日本では誰も知らなかった作品だった。類似のゲテモノ・ホラーはあらかた日本にも来たが、あの作品だけはずっと未公開のままだった。

「ゾンビ」に続いて、85年には「死霊のえじき」が公開され、ロメロのゾンビ三部作は一応の完結を見た。「生ける屍の夜」「ゾンビ」「死霊のえじき」と、こう3本のタイトルを並べてみると、まるで別の作品に見える。が、オリジナルの英語タイトルを記すと、"Night of the Living Dead""Dawn of the Dead""Day of the Dead"となる。つまり、「屍者の夜」「屍者の夜明け」「屍者の日」と、必然性のあるタイトルになっている。映画を見るときには、この原題の意味を噛み締めながら見てください。

ゾンビとはそもそも、カリブ海のハイチで行われているブードゥーの魔術で、いったん死んだ後に蘇って、魔術師の奴隷とされてしまう＜生ける屍者＞のことを指す。日本ではブードゥーなんて全くの他人事だが、カリブ海を脇腹に抱えるアメリカ人にとっては、身近なのではないだろうか。だからゾンビと言えばブードゥー魔術のゾンビなので、我々がそう呼んでいるゾンビとはちょいと違うのだと思う。だからロメロ作品をはじめ、生ける屍者を扱った作品で、ゾンビという言葉は使われないのだ。

ブードゥーのゾンビとはどんなものか、それを知る格好の作品がある。ウェス・クレイブンの「ゾンビ伝説」である。87年という、それこそいわゆるゾンビどもがスクリーンで血肉汁をまき散らしている時期に、正統なハイチのゾンビを扱うとは、さすがクレイブン……ロメロ型のグロテスクなゾンビを期待した人は、ちょいとがっかりしたかも知れない。が、みなさん、あれこそ、ゾンビだったのですよ。

一方、ロメロのゾンビを徹底的にグロテスクにしたのが、ルチオ・フルチの「サンゲリア」や「地獄の門」である。「サンゲリア」のオリジナルのタイトルは「ゾンビ2」、勝手に「ゾンビ」の続編を名乗ったのだから大した根性である。人間描写もテーマもへったくれもなく、イタリア的な派手で物悲しい音楽に合わせて、意味もなくブリブリと血肉汁を垂れ流し、眼球が溢れ、蛆が沸くフルチ作品は、何度見直してもどの作品が

背景写真は2点とも「ZOMBIE」より

どんな話だったか思い出せないという、大変に豪快な作り方をしてある。しかし総体としてみると、映像を一目見ただけで「あ、フルチだ」と判る強烈な個性が刻印されているのだから、大したものである。

「ゾンビ」へのオマージュというなら、「バタリアン」を忘れるわけにはゆかない。監督はダン・オバノンで原題は"The Return of the Dead"、つまり「生ける屍の夜」の続編である。この邦題を始め、本作の日本語字幕ではゾンビたちに<タールマン><ハーゲンタフ>等々と勝手に様々な名前を付けている。80年代半ばには、そういうのが流行したのである。

グロと言うなら、ニュージーランドのピーター・ジャクソン。彼の「ブレイン・デッド」も、病原菌に感染して人間がゾンビ化する話なので、やはりゾンビ映画と呼んでいいのではないか。ベルギー映画「悪魔の毒々お婆ちゃん」も、ベルギーの田舎の美しいお屋敷で起きる血みどろの汚らしい惨劇を描いた、まぎれもないゾンビ映画だった。スチュアート・ゴードンの「ゾンバイオ／死霊のしたたり」も、ラブクラフト原作ながら、薬品で死体を生き返らせる話なので、やはりゾンビ物と言えよう。

そして81年という古い作品だが、私にとって忘れられないのが何といっても「ゾンゲリア」である。

ある海辺の田舎町で、次々に殺人事件が起きる。街の警官が事件を調査するのだが、何と街の人間はみなゾンビで、生きている者を次々に殺してゾンビにしているのだった。張本人は葬儀屋で、彼は死者に死に化粧をするばかりでなく、一種の魔術を使ってこれを操り人形として生き返らせていた。主人公の警官の妻もゾンビで、それどころかこの警官自身も自分で知らなかっただけで実はゾンビだったという、衝撃のラストが待っている。

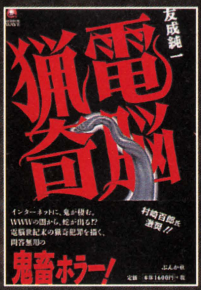
要するに、ブードゥーのゾンビとロメロ・ゾンビを足して2で割ったような内容だが、凄いのは殺し方である。火で丸焼きにする、眼球に注射器を突き刺す、鼻から硫酸を流し込んで顔面を内側からブスブスにする……もう、無残で見るに耐えない。ゾンビ達が寄ってたかってこれをするわけだが、笑ってしまうのは、そのうちの何人かがいつも、カメラやビデオを持っていること。虐殺シーンを撮影するんですなぁ。はっきり言って、何のために写真を撮っているのか、よく判らない。好きでやっているというか、変質的な歓びのためにやっているというか……カメラ・フリークのゾンビなんて、後にも先にもこれしか見たことがない。この「ゾンゲリア」には、「バタリアン」のダン・オバノンが脚本家として関わっている。ダン・オバノンはいちおう「エイリアン」の脚本で有名だけれど、実は相当ゲテモノな人です。最近はラブクラフトをネタに「ヘルハザード」とか「ヘモグロビン」とか、おかしな映画ばかり作っている。

おっとっと、枚数を大幅に超過してしまった。結論に行こう、結論に。

ロメロの「生ける屍の夜」では、ゾンビは吸血鬼に対するアンチ・テーゼとして登場した。格調とエロティシズムを重んずるそれまでの情緒的なホラーに対して、即物描写によるグロテスクな恐怖と不快感を基調に、ホラーに革命をもたらした。この革命の結果、80年代にはスプラッタの一大ブームが起きる。80年代の一時期、スプラッタこそがホラーの代名詞となった時期があった。アンチ・テーゼが、もはやアンチではなくなったのである。スプラッタ表現、魔物や怪物のグロテスクなメイクは、今では必須となっている。

そして世紀末の今、吸血鬼とゾンビは一つに結合した。これこそが、吸血鬼映画が異常な盛り上がりを見せている由縁なのである。





「電脳猟奇」
（ぶんか社・本体1600円+税）

友成純一（作家）

1954年、福岡県生まれ。76年「幻影城」新人賞評論部門受賞。85年「陵辱の魔界」で作家としてデビュー以来、数々のバイオレンス小説、スプラッタ・ホラー小説を執筆。またホラー映画にも造詣が深く、活発な評論活動を行う。

主な著書に「黄金竜伝説」「幽霊屋敷」、評論集に「内臓幻想」など。最新刊「電脳猟奇」は、インターネットを媒介して流通するスナッフビデオをめぐる異色作。キャッチコピーに"鬼畜ホラー"とある。

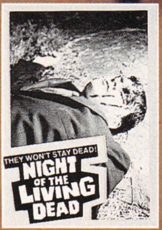
異形のイコノロジー 2

映像におけるゾンビの増殖は、とどまるところを知らないのか

文＝矩形葉児（ライター）

「バイオハザード」のヒットにより、いまやフランケンシュタインやドラキュラと並ぶメジャー・モンスターとなったゾンビ。それではゲームの中でブレイクする以前は、ゾンビは映画の中でどのように描かれてきたのか？ そしてその源流は、どこまで溯れるのか？

CHECK!



本ではないが、ゾンビ本を捜している中で見つかった「ナイト オブ～」のトレーディングカード。珍品!!

映像だけではない!!

ゾンビを“読め!”

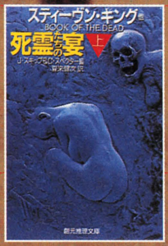
ゾンビが暴れまわるのは、何も映画とゲームの中だけではない。活字の世界でも、ヤツらはひたすら人間たちをむさぼり食ってきたのだ。ここでは、そんなゾンビたちを描いた本をいくつか取り上げてみよう。

直接のビジュアルをともなわない小説の中だけに、本の中には読者のイマジネーションの数だけゾンビが棲息しているのだ。



「ゾンビ」
（ABC出版1553円＋税）

ゾンビ映画の巨匠、あのG・ロメロの映画「ゾンビ」のノベライズ。登場人物の内面描写は映画より細やか。



「死霊たちの宴」（上・下）
（創元推理文庫・各本体640円＋税）

ゾンビものばかりを集めたホラー・アンソロジー。あのキングやレイモン、マキャモンと執筆陣は超豪華。



「屍者の行進」
（廣済堂出版・本体762円＋税）

和製ホラー・アンソロジーとして話題の「異形コレクション」の中の一冊。ゾンビものを若手実力派が競作。

■ゾンビのルーツをさぐる ～ゾンビ 伝説のはじまり

「バイオハザード」など一連のゾンビ・ゲームの大ヒットは、ここ数年、あまり元気がなかったゾンビ（もっとも、元気なゾンビというものがいたらお目にかかりたいものだが）に再び脚光を当てることになった。ゾンビといえば壊れたロボットの様にギクシャクと動き、人を襲ってはその人肉を貪り、襲われた人間もまたゾンビとなってしまう悪魔のような怪物というイメージが固定しているが、実はこのようなゾンビのイメージは、ジョージ・A・ロメロが1968年に発表した映画「ナイト・オブ・リビング・デッド」の中で初めて描かれたもので、いうならばモダン・ゾンビともいうべきものである。

そもそもゾンビというのは、カリブ海に浮かぶ西インド諸島ハイチに古くから伝わるブードゥー信仰から生まれたものだ。17～8世紀。ヨーロッパ諸国の植民地として多くの奴隷がアフリカからハイチに移植され、彼らが持ち込んだ原始的宗教が土着し、さらにキリスト教の影響を受けて発展したものがヴードゥーである。やがて奴隷達が白人に対して血で血を洗うような凄まじい反乱を起こし、その結果ヨーロッパなどで、ハイチの奴隷達が信仰しているのは魔術を用いる悪魔的な邪教であるという考えが広まっていゆくことになった。その例をあげれば、ヴードゥーでは動物などを生け贄として神前に捧げることから、白人を殺してその心臓や肝を食べるといったものや、霊魂や精霊を信仰するところから、呪術によって死者を甦らせるとかいうものまであり、ついにヴードゥーは死者を甦らせ操る恐怖の魔教にされてしまったのだった。もっとも、実際に死者を甦らすための呪術もあり（霊媒、降霊のようなものではないだろうか）、それを「ゾンビー」と呼んでいたことから、やがてそれらが渾然一体となり、ブードゥーの呪いによって甦った死者を「ゾンビ（英語の発音ではゾンビーと伸ばした方が正しい）」と呼ぶようになったのである。

■まるでXファイル。ゾンビ映画の影に米政府陰謀説／1930～40年代

ゾンビが初めてスクリーンに登場したのは1932年。その前年、「魔人ドラキュラ」(31)で主役のドラキュラを演じて一躍人気スターとなったベラ・ルゴシを招いて発表された「恐怖城」（現在は原題の「ホワイト・ゾンビ」でビデオ・リリース）においてである。ルゴシの役どころはゾンビではなく、ゾンビを操る魔術師であった。前作では吸血鬼の主、本作では魔術師と、ルゴシは立て続けに死者を操る者を演じることになったわけだ。この作品でのゾンビは、ヴードゥーの魔術師によって操られる死体として登場するのだが、現代のものに比べると、他の役者よりもやや白塗りで、少し目が虚ろといった程度のもので、決して恐ろしい感じがするものではない（当時としては結構恐かったとは思うが）。先にも述べたように、ブードゥーの魔術によって甦る死体というのが、本来のゾンビの姿――先のモダン・ゾンビに対してオールド・ゾンビとでもいおうか――といえるだろう。

「恐怖城」が作られた30年代は、ホラー映画開花の時代である。フランケンシュタイン、ドラキュラ、ミイラ男、狼男、透明人間、ジキル博士とハイド氏といった古典的モンスター達は、この時代に誕生、或いはイメージが確立されている。彼らはその後、ホラー映画の花形キャラクターとなって行くが、同時期にデビューしたゾンビだけは影が薄い状態が続いて行く。なぜなら、オールド・ゾンビは基本的に意志のない死体で、必ず彼らを操る魔術師なりが必要となる。その為、どうしても主役はゾンビを操る者になってしまい、ゾンビ自体は一歩も二歩も譲った地味な存在になってしまうという大きなマイナス点があった。だが、それにも関わらず、30～40年代だけでも20本近いゾンビ映画が製作され、「I Walked with a Zombie（未）」(43)など比較的評価の高い作品も生み出されている。もちろん、死体が甦るということ自体が恐怖の対象で、ホラー映画の条件を満たしていることには間違いないが、なぜこれほどゾンビ映画がこの時期に作られたのだろうか。実は、1910年代半ばから同時期までアメリカ軍がハイチを占領し、その間アメリカ政府が政策として、かつてヨーロッパで流布されたようなブードゥーの邪教的イメージをさかんに煽り立てていたという事実がある。もちろんかつてヨーロッパで流布された、ゾンビについての迷信もまた蒸し返されている。この政策（情報操作といった方が良いかも知れないが）によって大衆の中に作り上げられた悪魔的邪教ヴードゥーのイメージを、ハリウッドがちゃっかり利用したことは否めないであろう。

■モンスターとゾンビの関係 ～ゾンビの影響

話は横道に逸れるが、「恐怖城」と同時期に古代エジプトのミイラが甦るという「ミイラ再生」(32)が、「フランケンシュタイン」(31)において怪物役を演じてスターとなったボリス・カーロフ主演で製作されている（ミイラ男のスクリーン・デビューであ

る)。ゾンビは生身(これは生きているという意味ではない。まあ、ナマモノ程度に思っていただきたい)の肉体を持っているのに対し、ミイラは干物(別に食い物の話ではないが…)という違いこそあれ、ミイラもまた、甦った死者であることに変わりはない。通常ミイラの復活は、墓を暴いたものに対する報いとか、ミイラ自身の執念や怨念がもたらしたものとして描かれているが、これはいうならば実体化した怨霊や幽霊みたいなものである。実際にミイラが甦るといった伝説、伝承は存在せず(「死の翼が襲う」というような表現はある)、ミイラの復活は映画オリジナルの設定である。そうすると、ミイラ復活のアイデアはどこからでて来たものだろうか。確かにミイラというのは、死者の復活(又は永遠の生命)を願って作られるものではあるが、ここにもヴードゥーの伝説が、その一翼を担っているのではないだろうか(その線で行くと、フランケンシュタインの怪物というのも死体から甦るのだからゾンビの一種といえないこともないかも知れない)。

■ゾンビも宇宙時代。多様化は滅びの前兆／1950〜60年代

1950年代に入ると、ゾンビも他のモンスター達同様、多様な味付けがされるようになり、「The Invisible Invaders」(59)などのように宇宙からの侵略者によってゾンビが作られるというSF的なものまで現れ始める。かのエド・ウッドJrの迷作「プラン9フロム・アウター・スペース」(59)も同様のテイストを持っていた。

そんな中、「フランケンシュタインの逆襲」(57)以来、正統派のホラー映画を次々と製作、ヒットさせたイギリスの制作会社ハマー・フィルムが「吸血ゾンビ」(66)を発表する。この作品は、イギリスの片田舎で、ヴードゥーの秘術によって甦ったゾンビが炭鉱夫として働かされるという、文字どおりゾンビの王道(?!)をゆくものであった。作品的にも良くできていたが、それ以上に登場するゾンビが、腐った死体を思わせるメイクと、瞳孔が針のように小さく白濁したコンタクトによって不気味な雰囲気をよく出している傑作となった。この映画、邦題に"吸血"とあり、ポスターもゾンビが口から血を滴らせていたりするが、映画の中で血を吸う場面はなく、正真正銘のゾンビである。「吸血ゾンビ」は、日本では戦後初めて劇場公開されたゾンビ映画(といってもその前に公開された作品は、戦前の「恐怖城」一本だけ)であったが、作品的には最後のオールド・ゾンビ映画となる。なぜなら、「吸血ゾンビ」公開の2年後、「ナイト・オブ・リビング・デッド」が発表され、ゾンビ映画の歴史が大きく変わるからである。

■一本の映画が全てを変えた〜「死者たちの夜」の登場

1968年。ジョージ・A・ロメロという無名監督が超低予算で製作した「ナイト・オブ・リビング・デッド」は、それまでのゾンビ映画とは明らかに一線を画したものだった。まず、ゾンビに絶対不可欠だったヴードゥーとの関係を一切なくしてしまったのだ。そして何よりも「ナイト〜」が衝撃的だったのは、人(一応ゾンビも人)が人を食べるというという、それまでタブーであった倫理観すらもあっさりと破ってしまったことだ。さらにもう一つ、ゾンビに咬まれたものはゾンビになってしまうのである。この作品からゾンビは吸血鬼のように自己増殖するようになったのだ。実は「ナイト・オブ・リビング・デッド」はリチャード・マシスンの小説「吸血鬼」を映画化した「The Last Man on Earth」(64)に大きな影響を受けていることが指摘されている。後にチャールトン・ヘストン主演で再映画化(「オメガマン」(71))もされるこの映画では、地球上が吸血鬼だらけになってしまい、最後に生き残った人間達が生き残るために戦うという内容である。墓場から甦る吸血鬼の姿など、まさにゾンビそのものであった。この作品以降、ゾンビと吸血鬼の定義が曖昧になってゆく。どちらも不死者(リビング・デッド)であり、どちらも生き血を求める(ゾンビはお肉も食べるが)。大きく違う点は、吸血鬼が完全夜行型なのに対して、ゾンビは昼夜兼行全天候型(!)な点だ。最近の映画などに現れる集団型吸血鬼などは、見かけはほとんどゾンビといっても良いくらいになっている。

さて、「ナイト〜」は公開当時、評論家などから最低の評価を下されるが、ドライブイン・シアターなどを中心に公開されると、若者達の圧倒的支持を受けるようになり、たちまちカルト・ムービーとなってゆく。その後、「ナイト〜」に影響を受けた多くの作品が生まれることになるが、「ナイト〜」を越え、ゾンビ映画の頂点を極めるといっても過言ではない成功をなし得たのは、他ならぬロメロ自身であった。

■ゾンビ! ゾンビ!! ゾンビ!!!／1970年〜80年代

1979年。ロメロは「ナイト〜」の続編「ゾンビ」を発表する。前作公開から約10年。その間に特殊メイクの技術が飛躍的に向上し、まさに歩く腐乱死体と化したゾンビの姿(ちなみに映画がカラーになった為それまで白塗りだったゾンビは青みがかった緑に塗られることになった)や、驚く程リアルな殺戮シーンをカラー画面狭しと描き出した。

「ゾンビ」では、前作で出現したゾンビが、ついに人類を追いつめるほど増加してしまっている。映画は、町から脱出した主人公達が、無人(ゾンビは腐る(!)ほどいる)となった巨大なショッピングセンターという閉ざされた空間の中でゾンビ達と果てしない戦いが繰り広げられて行く姿が描かれて行く。ロメロは、この作品中、ゾンビにはまったく感情移入をせず、あくまでも人間を中心としたドラマを緻密に構築することに徹している。それこそが「ゾンビ」を傑作といわしめる所以だろう。「ゾンビ」が大成功によって、ゾンビはヴードゥーのみならず、あらゆる呪縛から解き放たれ、スクリーンの中を縦横無尽に蠢き始める。その結果、80年代前半には数え切れないほどのゾンビがスクリーンに登場することになる。ルチオ・フルチの「サンゲリア」(81)、ダン・オバノンの「バタリアン」(84)、サム・ライミの「死霊のはらわた」(85)等々、ロメロもゾンビ三部作の最終作品「死霊のえじき」(85)を発表するなど80年代はまさにゾンビ映画百花繚乱の時代となって行くのである。映画ではないが、大ヒットしたマイケル・ジャクソンの「スリラー」のミュージック・ビデオなども、その範疇に入るだろう。スプラッタ(血飛沫)映画という言葉が使われるようになったのもこの時代からである。

しかし、80年代後半になると、ゾンビは急速に死滅して行く。やがて、ゾンビ・ブームの最後を飾るようにロメロは自らの出世作「ナイト・オブ・リビング・デッド」のリメーク版「ナイト・オブ・リビング・デッド／死霊創世記」(90)(ロメロは製作と脚本だけを担当。監督は「ゾンビ」で特殊メイクを担当したトム・サビーニが務めた)を製作する。この作品以降、C級作品を除いて、あれほど闊歩(フラフラだが)していたゾンビの姿をスクリーンで見かけることはなくなって行くのである。

■新たなるゾンビの襲来／1990年代

ところが、90年代に入ってから、思わぬところでゾンビが復活を始めたのである。モダン・ゾンビはいつの間にかホラーのみならず、SF的要素まで取り入れ(ゾンビ・ウィルスなどというものまで登場)、死滅するどころか、それまで脇役に甘んじていたうっぷんを晴らすかのように、主役の座に踊り出たのだ。言うまでもなく、それは冒頭に述べたゲームの世界においての話である。しかも今度はスクリーンではなくブラウン管の中で、確実にその数を増やし続けている。そして現在、ついに「バイオハザード」の映画化が囁かれるまでになり、再びゾンビはスクリーンへの復帰をもくろんでいるようなのだ。まさに不死者、誠にゾンビ恐るべし、である。

矩形葉児(くがた・ようじ)

幻のSFホラー雑誌「ファンゴリア／日本版」のライターを経て、現在は「ホビージャパン」「フィギュア王」等を中心に執筆。その守備範囲は、映画、SFXからホビーまで多岐にわたる。中でもオールド・モンスターと怪獣(「モスラの幼虫」が好き／本人談)をこよなく愛してやまない。また、趣味が高じてSF&ホラー・ショップ「オブロングボックス」の経営にも携わっている。共著に「シリアルキラー・フィルムズ」(ABC出版)ほか。

あの「空想科学読本」著者に聞く

ゾンビを科学的に考察すると……

一言で言ってしまえば「蘇った死者」であるゾンビ。この、定義からしていきなり矛盾をはらんでいるモンスターを説明しようとする試みは、これまで何度も行われてきた。いわく、謎の宇宙線の影響、未知の伝染病、そしてブードゥーの呪い…。実際のところは、どうなのか？



柳田理科雄（空想科学研究所）
1961年、鹿児島県生まれ。東京大学理科Ⅰ類に入学するも中退。以後、学習塾講師を続けるかたわら、ＳＦドラマの設定をあくまで科学的に考察する「空想科学読本」を出版、２冊合わせて130万部のベストセラーに。近著に「空想非科学大全」「空想科学大戦！」。ただ矛盾を指摘するのではなく、なんとか科学的整合性を見出そうとする姿勢が共感を呼ぶ。

ゾンビの人肉食…それは究極の「医食同源」！

――まずゾンビといえば「人肉を食らう」というのが通り相場ですが、なぜ人肉食なのか、科学的に考察してみるとどうなるのでしょうか？

柳田　生体の中では、さまざまな化学反応が起こっています。呼吸、消化、運動、すべて化学反応の組み合わせです。これらが脳や自律神経によって統一的に制御されているからこそ、生物は生きていられるわけです。この統一性が崩れ、体内でいろんな化学反応が勝手に進行してしまうと、生命活動を維持できなくなって死んでしまいます。ゾンビが死体であるのなら、これは不統一な状態なのであろう、と考えられます。化学反応の一種である腐敗がとめどなく進行していくわけです。腐敗とは物質分解の一つですから、ゾンビの体を作る生体物質は、どこまでもバラバラになっていきます。蛋白質は分解してアミノ酸になり、最終的にはアンモニア、二酸化炭素、水…要するに、どんどん体がなくなってきちゃう。

そうするとゾンビは困るわけです。で、ひとつ考えられるのが、肝臓が壊れてきたと思ったら、ゾンビは肝臓を食べているんではないか、ということですね。筋肉がおかしくなってきたと思ったら、筋肉を食べる、と。究極の「医食同源」ですね。

普通「食べる」という行為は、たとえば蛋白質に限って考えると、蛋白質をアミノ酸に分解して、それを原料にして新しい蛋白質を作る、と。こういうことをやっているわけです。この過程全体を消化器官と全身の各細胞で行ってるんです。だから、たとえば「魚の肉」と「人間の肉」とはぜんぜん違うわけですが、なんで魚を食べて人間の肉にできるかというと、何千何万と無数にある蛋白質が、たった20種類のアミノ酸の組み合わせでできているからなんですね。だから、食べたのが魚の蛋白質であっても、アミノ酸に分解すれば、つまり一度部品の状態にすれば、それを材料にして人間の蛋白質を作ることができるわけです。この過程が「消化と吸収」ですね。

で、ゾンビなんですが、魚は内臓から腐るでしょう？　エビなんかも頭の部分から腐り始めます。ゾンビも、体は動いているんだけど内臓の方は腐ってきていて、消化や吸収が非常に苦手なんではないでしょうか。だから、人間の体を維持するために人肉を食う必要があるんですよ。消化ができなければ、魚の肉から人間の肉は作れないわけですから、自分の体と同じ構成の蛋白質を摂取しなければならない。だから人を食う、ということになっているんじゃないでしょうか。

――「バイオハザード」に登場するゾンビは、生物兵器＝強力な兵士として利用するため、「T−ウイルス」によって人為的に新陳代謝を促進させる過程の副作用から生じた……という解釈になっているんですが。

柳田　はぁ……新陳代謝を促進しているわけなんですね。新陳代謝を促進するということは、つまりは体の各部分の細胞の死が早まるということです。

新陳代謝とは根本的には「食って呼吸する」ということです。その新陳代謝を促進すれば、エネルギーの消費が激しくなる。体の細胞とは、常に生まれては死に生まれては死に、を繰り返しているんです。３カ月たつと脳と神経、それから筋肉以外の細胞は全部、新しい細胞に入れ替わります。

ですから新陳代謝を促進すると「細胞の死」が早まるわけです。速いペースで体の細胞が死んでいく＝腐敗が進行していくわけですから、ゾンビの食欲が旺盛であるというのは納得できる話です。必死になって食べないと、体がどんどん腐っていっちゃうわけですから……。

新陳代謝のスピードは、間脳視床下部の脳下垂体前葉から出される「チロキシン」というホルモンによって調整されています。チロキシンを含んだ水におたまじゃくしを入れておくと、おたまじゃくしの大きさのまま、カエルになってしまいます。

で、この場合は、新陳代謝を高進させているというんだから、T−ウイルスが何をするかというと、間脳視床下部の脳下垂体前葉に働きかけて、チロキシンを大量に生み出しているのではないか、と考えられますね。頭部を破壊されるとゾンビが死ぬというのは、間脳がこうした重要な役割を果たしているからでしょう。

――「バイオハザード」において、どうして新陳代謝を促進しているかというと、そうすることにより、怪物的な力を発揮することができる……という話になっているんですが……実際、そういう方法でモンスターを生み出したりすることは可能なんですか？

柳田　新陳代謝が速くなると、エネルギーの消費が進みます。したがって、筋肉の運動速度が速くなるということは、十分に考えられます。しかし、筋肉は筋繊維からできていて、筋繊維一本一本の力は決まっていますから、腕が太くならない限り、腕力が強くなることはないでしょう。T−ウイルスの力によって運動能力を増大させられるとしたら、それはスピードです。

ただ、「バイオハザード」に登場するゾンビの場合、動きはどっちかというと遅くなっているようですね。そこがちょっと不思議といえば不思議な点かもしれないですね(笑)。

――イメージとしては、新陳代謝を促進すると、筋肉がどんどん太くなっていく……なんて気もするんですが。あの「タイラント」も、地道に“筋トレ”している?!

柳田　ところが、そもそも脳と神経、筋肉に関しては、新陳代謝は起こらないんですよ。それらの部位に関しては、細胞の数が増えることがないんです。筋肉細胞についても、数は不変で、それが太くなったり長くなったりという変化をするだけなんです。強い筋肉というのは、筋肉の繊維一本一本が太い、ということで……やっぱり鍛えないと筋力自体は強くならないですね。新陳代謝を盛んにしてトレーニングすれば、筋繊維を太くすることができる、ということはあるでしょうが……。「バイオハザード」を見ていると、究極の兵士＝タイラントは培養槽の中で作られているようですが、少なくとも、新陳代謝を促進しただけで、培養槽の中でジッとしているだけでは、筋肉は強くなりません（笑）。

――T-ウイルスによって生み出された「タイラント」は、大きなツメをもっていたりと、形態まで人間離れしています。

柳田　形態まで変わるということであれば、T-ウイルスは新陳代謝だけでなく、遺伝子＝DNAにも働きかけていると考えられます。たしかに、生物のDNAの中に入り込んだりするタイプのウイルスもあるんです。だから「進化とはウイルスよって引き起こされてきた」とする学説もあるくらいです。DNAがすべての生物の形態を決めているわけだから、T-ウイルスが宿主のDNAに潜り込み、「指先から爪をはやしなさい」というような命令を下せば、形態を変えることも可能でしょう。

ただしその場合、全身の細胞（約60兆個）のDNAすべてが変化しないとだめです。DNAというやつは、全身どこにでも同じものが存在しているんです。髪の毛に存在するDNAも爪の中に存在するDNAも、みな同じ情報をもっているんです。爪をはやすという情報は、髪の毛のDNAの中にも存在しているんです。ただ、そこでは休眠しているんですね。指先にある場合に、爪をはやすという情報が発動されるというわけです。これが狂ってきて、共同して働けなくなると、それはガンということになります。全身がまったく新しい形態の生物になるんだとしたら、全身の細胞が一律に変化しないといけない。これは大変なことですよ。

受精卵の段階ならDNAは1つですから、そこを変質させるというのなら話は楽なんです。バイオテクノロジーなどでも行われていることですから。ところが、すでに完成された成体を変化させるというのは大変なことです。例えば、大人に対して外科的手段で遺伝子改良手術を施すとしたら……1つの細胞に対する手術が10分で終わるとして、ええと……（と計算して）600兆分、と。これ、11億年になりますね（笑）。技術的な問題がないとして、昼夜ブッ通しで作業した場合で、です。成体の人間を改造しようとすると、なかなか大変なことになるわけです。

そもそも、強い戦士を作りたいのであれば、やっぱり卵の状態で操作するべきでしょうね。成長させる遺伝子の側には、成長を抑える抑制遺伝子が存在します。成長が止まるというのは、抑制遺伝子が成長遺伝子を抑え込むということです。この抑制遺伝子が発現しないようにして、大量の養分を与え、成長段階にあったトレーニングを課せば、ものすごい巨体の強力な戦士が作れるでしょうね。

それでも残る数々の謎「ゾンビ」はこう倒せ！

――柳田さんだったら、ゾンビをどうやって倒しますか？

柳田　そうですねェ……（笑）。一番確実なのは、弱点とされる頭を破壊するとかいうよりも、ゾンビ自体の腐敗をとにかく待つ、という手かもしれない（笑）。これはもう、待ってるだけでゾンビの体は損傷していきますから。例えば温室のような状況にいたら、腐敗は早く進行しますので、熱川バナナワニ園にでも籠城しますか（笑）。

でも……頭を破壊されない限り動き続けるとされるゾンビには、いろいろと疑問な点も多いですよ。

例えば、とにかく脳だけは守らないといけないのだとしても、そもそも脳って、酸素の供給が止まると溶けてしまうんですね。徐々に分解していってしまうんです。だから、一回脳死状態に陥ってしまうと、決して復活できないんですけど。

そうすると、頭以外の肺や気管、あるいは心臓や血管に大ダメージを負った時点で、脳もかなりのダメージを負ったのと同じことになっちゃうわけですよね（笑）。しかも、ゾンビはとりわけ出血多量に弱い体質のはずです。なんといっても新陳代謝を促進されていますから、呼吸も激しければ血流も盛んなはずなんです。ある意味で、ゾンビとはたいへん生命活動の旺盛な死体と言えるかもしれない。で、血流が盛んなわけですから、体が損傷したら、負傷箇所からおびただしく出血してしまうのは間違いなしです。う～ん……こうして見てみると、ゾンビって意外と恐くないのかもしれないですよ（笑）。



「空想非科学大全」
（主婦の友社・本体1200円＋税）
おなじみのヒーロー、怪獣、正義の組織に隠されているムチャな法則を実証する、爆笑の一冊。



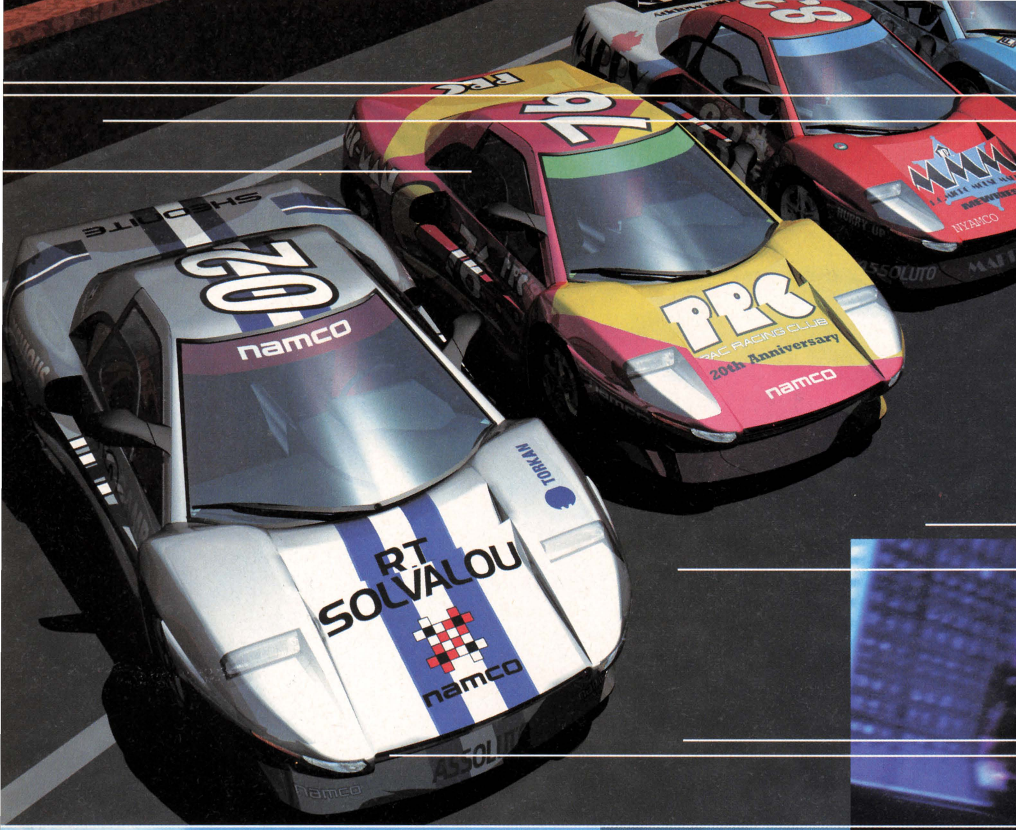
SPECIAL INTERVIEW

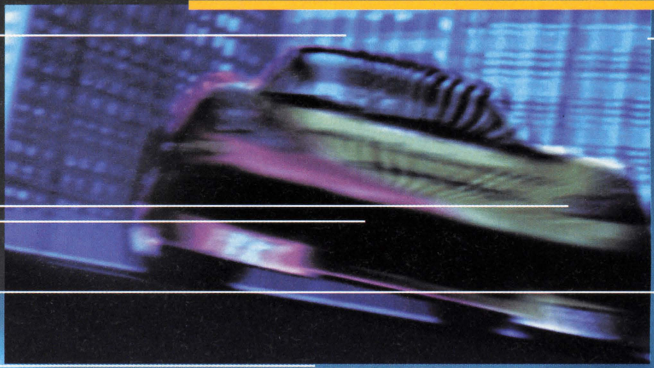
［R4］開発者インタビュー



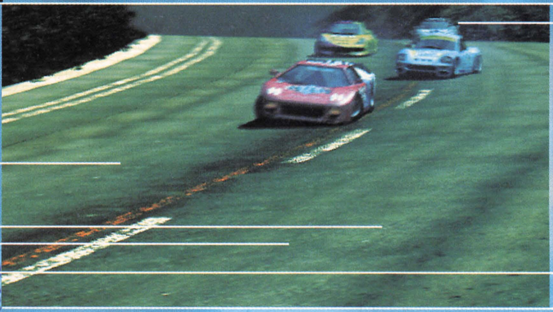
Rという十字架。

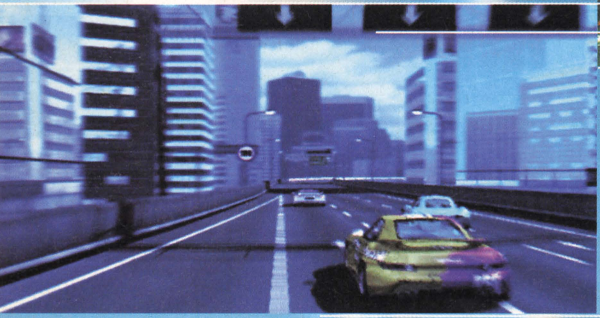
PS発売当初、その圧倒的な完成度でハードの売れ行きを引っ張ったとまでいわれる名作「リッジレーサー」。それ以来、ナムコにおいて、いやレースゲームの世界で「R」の称号といえば、重く、それだけにひときわ燦然と輝く特別なエンブレムとなった。そして98年12月――シリーズ4作目となる「R4」発売。伝統の称号「R」をかかげた最新作は、その名に恥じないエポックメイキングな作品となったのか……？　開発スタッフに話を聞いた。


RT
SOLVALOU
namco
TORKAN
PRC
PAC RACING CLUB
20th Anniversary
Dig
FIGER









シリーズの場合、1、2、3作目……と指数グラフ的に進歩して、初めて認められる。

gM　「R4」でプロジェクトチーフを務められた片山さんは、前作「レイジレーサー」も担当されていたわけですが、まず前作「レイジ～」をどのように総括されているのか…といったあたりからうかがいます。

片山　「レイジ」の時、僕らの意識にあったのは、今度は「外伝」的なものにしたい、ということだったんです。映画でも何でもそうだと思うんだけど、だいたい3作目で中だるみが起きる……なんか、そんな印象があるんですよ。そういう意味で、賛否両論覚悟の上で「レイジ」は従来の路線とまったく逆を行こう、と。だから、映像的には「リッジ」以来、どピーカンでちょっとアニメの入ったような明るい路線だったのを、暗くて実写っぽいものに変えたし、軽快なドリフトというのも、ちょっと重みのある違った方向に変えた。それから、ゲーム的なテンポという意味でも、「リッジ」が単発のレースの集合体という構成だったのに対し、「レイジ」では、ストーリー的な構成をとることで長く遊べるようにした、ということなんです。

gM　ユーザーの反応、という部分については、どういう印象をお持ちでしたか?

片山　当然のことですけど「リッジ」シリーズの1、2と連続して楽しんでこられた方というのは、先入観がありますから「何か違うじゃん」、「オレが望んでた『リッジ』じゃないよ」という風に思われたかもしれませんよね(笑)。でも、それは3作目ということで「変えなきゃいけない」という覚悟の上でやったことですから……まぁ、反省点でもあるんだけど、同時に「達成点」でもある、ということですね。

gM　じゃあ、ある意味、いくら批判されようが、シリーズの流れを考える上での「必然」、そういったソフトであったと……。

片山　そうですね。批判はある程度予想していた部分があったから、あれは「確信犯です」と言うしかない。ただ、初めてナムコのレースゲームを体験するという人の入り口が「レイジ」であったのなら、それはもう全然オッケーだったんじゃないかと思いますよ。まぁ、そうはいっても、「従来のスタイルからの逸脱」といった部分以外に関する批判もあったから、その部分については素直に「すいません」って言うほかないんですけど……。

gM　具体的には、どういったあたりに関する話なんですか?

片山　難易度が高すぎる、とか。実は「レイジ」では、コンシューマ向けということを意識して、テクニック的に低い層向けにバランス取ってた部分があるんです。3位以内に入ってれば、次のレースに進むことができる、とか。ところが、やっぱりレースって「1位をとってこそクリア」みたいな部分もあるわけで……そこで「絶対1位!」というスタイルでプレイすると、難易度が一気に上がるというのはありましたね。

あとは、とにかく制作期間が短かったから、粗削りな部分というのもあったと思うんです。でもその分、ゲーム性ははっきり見えてた。ダイナミックに作った分、はっきり見えてたという。けれども、期間なりの完成度という点は否めないかなぁ、とは思ってます。でも限界だよね、あの期間じゃあ……。

古林　あの頃は、とにかく毎年12月に出してましたから……。要するに、どうやっても1年しかない。制作期間の正味で言ったら、もっと短くなる。6カ月とか。

片山　ユーザーの側も、1年待ってる間に「今度はこうなるんじゃないか」って、期待感が出てくるじゃないですか。その時、たとえば「今度はコースが増えました」とか、そういうプラスアルファだけで行ってしまうと、それは進化とかグレードアップには見えなくて、現状維持、もしくは退化しているように見られちゃうと思うんですよ。1、2、3……と指数グラフ的に上がっていって初めて、直線的に上がっているように見えるということだと思うんで。そういった部分と開発期間のギャップ、そのあたりが「レイジ」では、ちょうど限界にあたってしまったということなのかもしれない。

gM　「リッジ」シリーズは、毎年12月に発売されてきたわけですが、97年の12月、はじめてそのサイクルが途切れました。本当は「R4」、去年の12月に発売される予定だった、なんてことは……?

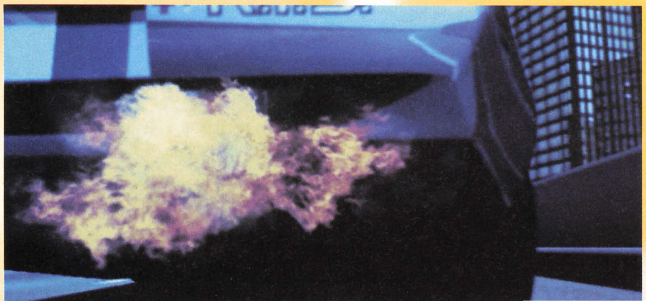
片山　いや、ありません。物理的に無理なんですよ。「レイジ」の時で、もうすべてにおいて限界があったから。物理的な作業時間という部分で。さっき言ったように、指数的にグレードアップさせていこうとしたら、とても同じ時間じゃ作れないんで…完成度をあげるために、倍の時間を使ったということです。

古林　会社からも、「来年出してくれ」という話はきてなかったし。

片山　あれは多少なりとも、同情という部分もちょっとあったんじゃないかと……(笑)。

gM　97年の年末といえば「GT」があったわけですけど……。もう、正直に聞いてしまうんですけど、あのタイトルの存在が、発売スケジュールに何らかの影響を与えた……なんてことはなかったんですか?

片山　そういう風に結び付けて考えたくなるの、ありがちなんですけど……(笑)。でも、まったく違いますね。会社としたら、毎年出して欲しいという部分、あると思うんですよ。そこで例えば、今度はコース増やして出せば作れるじゃないかとか、クルマ変えて出せば、また新しくなる





左から 古林 雅俊（(株)ナムコCS開発部主任）、片山 素己（(株)ナムコCS開発部主任）、長岡 靖仁（(株)ナムコCS開発部）

PHOTO／深港まゆみ

し……とか。でも開発スタッフとしては、それじゃ自分たちが苦労して作る意味がないわけで……。やっぱり、またチャレンジして違うもの、新しいものを出していきたい、っていう気持ちがあるんです。そこで、ここがナムコのいいところだと思うんですが、経営サイドの人間や販売も、そうした開発の心意気にはわりと理解があって、開発延長の話は意外なほどスムースに通ってしまったんですよ。戦う決意だったんで、ちょっと拍子抜けしましたけど…(笑)。だから「GT」の存在とは無関係に、「レイジ」の次に開発陣が何を作りたかったのか、ということなんです。

gM 制作体制、という部分ではどうだったんですか？「レイジ」の開発スタッフが、そのままスムースに「R4」の開発にスイッチした、という形だったんですか？

片山 それはね……正直言って「レイジ」が終わった後、次回作という話になったとき、僕は断ってたんです。「もう、2度とあんな思いはしたくない」と……（笑）。なんといっても、シリーズもので一番難しいことといったら、前作——さっきも言いましたけど——前作のユーザーさんの先入観なんですよ。例えば「リッジ」シリーズでブレーキを駆使するゲームを作るとします。実際それをプレイしてみて、何も知らない人がプレイしたときはおもしろい、今までにない感覚のゲームに仕上がっていたとしても、「リッジレーサー」という看板が載った瞬間、もう先入観から、「ブレーキ使わなくてもよかった、あの軽快感はどこへ行ったんだ」……とかいうクレームが来ちゃうわけです。そういったあたりで、期待を裏切ることなく、しかも新しい方向に変えていかなきゃならないという板挟みが……ほんと、精神的ストレスになるんですよ。それで「ごめんなさい」「勘弁してください」と……。でも最終的には「やるしかない」という状態になって、覚悟を決めて。

gM 片山さんがその覚悟を決められたのが、いつ頃なんですか？

片山 決めたの——そうだな——ここにいる人たちには申し訳ないんだけど、僕、「R4」には中途半端に足を突っ込んでたんですよ。例えば打ち合わせのときに報告受けて、それを「ああしてこうして……」って話をするという。お役所的というわけじゃないんだけど、わりと一般サラリーマンっぽく。でもね、こいつらががんばってるの見てたら、やっぱり「やらなきゃ」っていう思いが増幅してきて……それで途中から本気で入ったようなもんです。その時、「遅い！」怒られたんだけど（笑）。

gM 古林さんと長岡さんは、「レイジ」が終わって「R4」へと続く時、「今回は勘弁して」というのはなかったんですか……？

長岡 それはありましたよ。でも僕の場合、ほとんど実績とかもないような状態だったんで、「やりたくない」とか「難しいな」と思う反面、自分の中での挑戦……というような部分で、取り組んだという感じなんですけど。

gM 古林さんはどうですか？

古林 僕の場合、やりたいという思いとやりたくないという思い、気持ち的には半々だったんですよ。ひとつのゲームの開発を終えた時って、「やり残した」という思いが必ずあるんですよ。「レイジ」の時もそういった気持ちがあったんで、「もう一回やってくれ」って話が来た時は、さほど気にならなかったですね。

gM 「レイジ」の時にやり残したことと言うと、具体的にはどのあたりになるんですか？

古林 要は、クルマの動きなんですけど。「レイジ」の時には、時間的にとても……。やりたいことがあったんだけどやりきれなかった、というのがあったんで。「R4」でそれが実現できればいいな、という思いですよね。

片山 とにかく「レイジ」は制作期間が短かったから……。プログラム的にはかなりの負担があったんです、組み立てていく上で。「ここまでやれば完成度が上がるのに……」とわかっていても、止めないと先に進まないんで、止めざるをえない。その止めた部分が、後になってコアなユーザーの方に指摘されるわけです、「ここ、ヒットが怪しい」とか。

ユーザーに根づいた先入観を、いかに打破するか？

古林 そこらへんの心の傷が……自分だってやろうと思ってたのに……というのがツライ（笑）。

gM そうしたいろいろな思いをこめて、ついに「R4」の開発となるわけですね。それではまず、「レイジ」でやり残したことをふまえて、「R4」を開発する上でやりたかったこと、目指したものは何だったのでしょうか？

片山 これはどんなソフトでも同じなんですけど……僕は、大衆ソフトを作りたいんです。ですからコアなものでもないし、完全にライトユーザー向けでもないという。理想をいえば、万人に同じだけの満足感と達成感を与えられるものを目指しています。そういった意味で、「R4」では、最初にチームを選んで、メーカーを選んで……という部分で、技量の違いにあわせて難易度が調整可能になっていて、かつ、プレイしていく過程で各プレイヤーの技量にあわせ、難易度が変化していくというシステムになっているわけです。

要は、万人の技量に応じて同じだけの達成感を与えられるシステム、それを狙ったつもりです。あと、これは「レイジ」の時の反省点でもあるんですが、アーケードと違ってコンシューマの場合、購入していただくわけですから、100円入れて終わるもんではないというか、買ったなりのボリュームというのが不可欠



「レイジ」と「R4」のコンセプトの違いは、オープニングに集約されている。

だと思うんですよ。そういう意味で「レイジ」の場合、ストーリー的に一本道で、長く遊べる構成をとっていたわけですが、それがレースゲーム特有のテンポのよさを損なっていた部分があったかもしれない、という反省もあって……。結局、今回の「R4」では、何回遊んでも変化があって、常に新鮮な気分で遊べるという方向にシフトしています。

gM ゲームの根幹をなすコンセプトの部分で「レイジ」と「R4」を比べた場合には、どういう形になるんでしょう?

片山 「レイジ」の場合はタイトル通り、テーマは"怒り"なんです。ストイックに怒るとか、闘志を燃え上がらせるとか……。音楽からムービーまで、全体的にそういった方向でコーディネートされているんです。「レイジ」で対戦機能がカットされているのも、その流れで解釈できるんですよ。その前のシリーズ2作目「～レボリューション」のポイントが対戦機能でしたよね? だから、それまでの流れとは意図的に差別化しようとした「レイジ」では、対戦機能がないんです。1人プレイで、ストイックに走り込んでもらいたい、ということなんですけどね。みんなでワイワイやる路線からガラッと変わっているわけです。それとは反対に、今回の「R4」では、"楽しく、気持ち良く"という部分を再び前面にもってきています。この違いは、「レイジ」と「R4」のオープニングムービーを見比べれば、非常にわかりやすいと思います。

さきほど言ったように「レイジ」の時はテーマが"怒り"ですから、オープニングもわりとビデオクリップみたいな、壊れた感じの印象になっていました。実際、絵コンテも切らず、断片的な映像を暴力的な感じでつなぎ合わせる……という手法で作ってあります。それに対して今回の「R4」のオープニングは、起承転結がはっきりしてるでしょう? 見ていて非常にすっきりするというか……。そのほかにも、"楽しく"という部分では、「R4」は、まさに「ナムコキャラ・オンパレード」という状態になってます。チーム名にはじまって、トロフィーの形にしても、知ってる人が見たら「あっ、アレだ!」って分かるようにしてあったり……。かくし要素としては、もう、パックマンがサーキットを走り回ったりしますから(笑)。

gM 今回は制作に2年かけただけあって、やりたいことはほぼすべてやり尽くした、という感じですか?

古林 でも、制作期間としては2倍になったわけですけど、やることは3倍になってたからなぁ(笑)。

片山 やっぱり、1年後に期待されるものと2年後に期待されるものって、違うじゃないですか。ユーザーさんの期待はどんどん膨らんでいるはずなんで、それに見合うだけのクオリティを確保しようとすると、それはそれでシンドイ(笑)。でも、今回は「できることは全部やった!」っていう手応え、ありますよ。環境マッピング、それから画面分割対戦機能に加え、通信対戦までできるようにしましたからね。もっともこの通信対戦については「隠し要素」扱いで、マニュアルには明記されてないんですけど。でも、通信ケーブルで2台のPSをつないで、2台のモニターで通信環境を整えれば、通信対戦のメニューが新たに追加されるんですよ。そういう意味では、今回やってないのって"マルチタップ対応"ぐらいかもしれない。

gM それから、「R4」においで見逃せない要素として、ボーナスディスクの存在がありますよね。とくにワンインター処理(秒間60フレーム)を実現した「リッジレーサーハイスペックVer.」の存在。あれは当初、「R4」本編をワンインター処理で作ろうとしていたものを、後で切り離して「リッジ～」に落とし込んだ、という形になっているんですか?

片山 アハハハハ(笑)。そう見られているのかも知れないですけど、あの「～ハイスペックVer.」は、まったく別のプログラマーやグラフィッカーが担当していて、以前から研究されていたものですから。逆に言えば、もしも「R4」をワンインター処理で動かそうとしたら、現行のハードではかなり厳しいです。これはもう、最初からわかってたから。

古林 あの「ハイスペックVer.」の場合、初代「リッジ」のグラフィックをもとにすれば、現行のハードでもここまでできます、という実験成果をお見せしたかった、ということなんです、純粋に。

片山 「リッジ」シリーズも今回で4作目ですから、オマケ、そういった意味もかねて研究成果の報告をしておきましょう、っていう。仮に秒間60フレームでレースゲームを作るとしたら「こういう方向性になるんですよ」、というのをユーザーに感じてもらいたかった、ということなんですけどね。

gM そのボーナスディスクとともに「R4」で新たに導入された要素が、ジョグコンですね。あれは、片山さんたち開発チームからの発案なんですか? それとも、デバイスを専門に開発している別の部署から出てきたものですか?

片山 ジョグコン、あれは「R4」の企画提案をしたときに、こちらから提案したものです。

gM 片山さんの方から。

片山 そうです。そもそもレースゲームって、すごく素朴な遊びじゃないですか。ある意味で「スペースインベーダー」とか「テトリス」と変わらないような。抜きつ抜かれつ、コースを走るという根幹の部分は変わりようがないわけで……。でも、



次は「R」ではないレースを……しかし、最新の「R」はベストの「R」だ。

そのシンプルな中で「違い」を打ち出していかなきゃならない、というのも事実なんです。そういう意味で原点に立ち返って、〝指先の遊び〟という、昔からある形式を利用した、というのがジョグコンなんです。入力の形式自体を新しいものにした上で、反発力という新要素も取り入れた、というね。

gM ジョグコンで走ってみたときの感覚って、これまでにない斬新なものでしたよね。でも、振動の表現については、「ちょっと弱いかな」っていう気が……。

片山 弱く感じました？

gM たとえば縁石を踏んでいる場合、「GT」をプレイしていると「あ、今、縁石踏んでるな……」という感触が伝わってくるんですけど、「R4」の場合、はっきりコツンとぶつかった時に振動が来る、どうもそういう再現性に感じられて……。

片山 それは意図的ですね。縁石に乗り上げるという行為をプレイヤーが気持ちいい感触に感じるかというと、僕らのチームとしては「嫌なこと、そんなに気持ちいいものではない」、というように判断しているんで。だから、一応振動としては出すけれども、ストレスは適度に……という意味で、ああいった再現性になっているんですよ。

gM そういった部分、レースゲームを「シミュレータ」としてとらえるか、それとも「ゲーム」としてとらえるか、という意識によるものなんでしょうか？

片山 そうですね。ただ、僕個人としては「シミュレータ」、大好きなんです。ですから「GT」もやってますし、DOS-V系のシミュレータも、「インディカー」とかすごい好きで……ハンドルコントローラ、買って遊んでましたから（笑）。

gM それでは、「リッジ」シリーズとしては、走ってみての爽快感と、「シミュレータ」としてのリアルさを、どのようにとらえられているんでしょうか？

片山 シミュレータは、全然意識してないです。たとえば、本当にクルマに乗った時の楽しさって、シートから伝わってくるグリップ感だとか、Gの感触だとか……あと、スピードが上がってくるにつれて視界が狭まってくるような感じとか……そういう、言葉にならない感覚だと思うんです。自動車工学だとか力学に則って忠実にシミュレートして、そういった感覚を出せるのかというと……僕は「出せない」と思うんですよ。それは肌で感じるものだから、出せない。そして、クルマを運転していて自分が「一番楽しい」と思える部分を拾い上げて具現化していくと、どうしても「ゲーム」になっていくんじゃないかと。僕はそのように考えています。

gM 実は「R4」をプレイしていていちばん印象的だったのが、スーッと尾を引いていく、テールランプの残像だったんですよ。あれ、たしかに肉眼で見ても絶対あぁは見えない（笑）。「ゲーム」であることって、つまりはそういった部分なんでしょうか？

片山 そうですね。あの残像、かなり早い段階から、グラフィッカーが「どうしてもやりたい」と言っていたことのひとつでした。

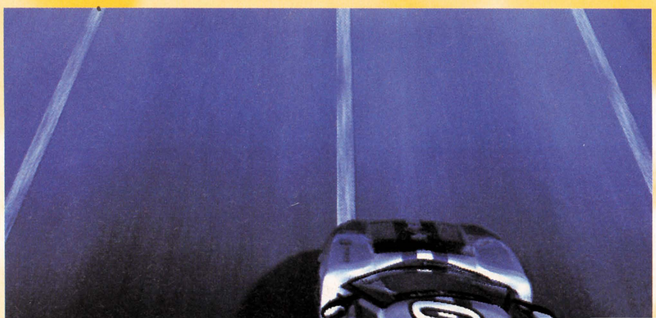
古林 でも、あの残像ひとつでも、けっこう試行錯誤したんですよ。もっと長い時間残ってる方がいい、という人がいれば、あれは邪魔になる、という人もいて……。

gM 個人的には、もう少し長く見ていたいような気もしますが（笑）。

片山 そのくらいがちょうどいいんじゃないか、と。「もっと見たい、もっと見たい」という部分で、繰り返し遊んでもらえれば（笑）。

gM わかりました。それでは最後の質問です。伝統の「リッジ」シリーズ、「R」のエンブレムを戴くレースゲームをこれまで作ってきて、いかがですか？ 仮に「もう一作」という話になったら、片山さん、どう返事をされるんですか……？

片山 うーん、そうですね……。これは繰り返しになりますけど、やっぱり、ユーザーの間に確固たるイメージのあるゲーム、これを変えていくのはすごく難しいな、と。だから、次回は気分を変えて「リッジ」シリーズじゃないレースゲーム、これをやってみたいな、という気もしていますけど……。でもひとつだけ、これは自信を持って言えるんですけど、今回の「R4」、現行のハードの限界一杯まで追求していると思います。だから最新の「R」が、僕らにとってベストの「R」です。





作画師たちの挑戦

横田 守率いる新ブランド「テリオス」始動

文＝杉浦誉典

PC「METAL EYE」「河原崎家の一族」から「猟奇の檻」
そしてコンシューマー「慟哭 そして…」へ
その分野は多岐におよび、
質を見極める目には厳然たる光を宿す
そして今、横田守が「テリオス」という名を掲げ
新たなる境地を切り拓こうとしている

©1998 DATA EAST CORP./©STUDIOライン



「慟哭 そして…」

データイースト／1998年発売
セガサターン専用

コンシューマーオリジナル作品として1997年、データイーストから発売された。密室と化した洋館を舞台に、正体不明の殺人鬼の魔の手を逃れ、洋館を脱出することが目的となる。アイテムの使い方や各登場人物との関わりかたによって、シナリオの流れが変化してゆくといった具合に、ゲームシステムやシナリオ分岐にも力点が置かれている作品。

©エルフ 1996

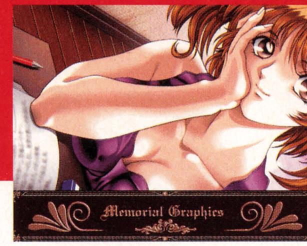


「野々村病院の人々」

シルキーズ／1994年発売
PC-9800シリーズほか

当初シルキーズブランドから発売されていたが、後にコンシューマー機であるＳＳへと移植を果たした初の作品。院長が謎の死をとげた野々村病院を舞台に、さまざまな人間関係が錯綜するミステリー。96年に発表されたＳＳ版はコンシューマー機としては珍しく完全18禁タイトルであり、現在でも定期的にリピートが繰り返されるなど、安定した支持を受けている。

©エルフ/シルキーズ

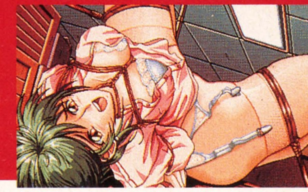


「河原崎家の一族」

シルキーズ／1994年発売
PC-9800シリーズほか

選択肢によってストーリーが幾重にも分岐するため、まったく異なる複数のストーリーが進行するアドベンチャー。夏期休暇を利用して地方名士「河原崎家」に家庭教師として赴いた大学生・六郎は、一族に秘められた真の姿を垣間見る。基本となるゲームシステムは、その後の「野々村病院の人々」「レイラ」へと受け継がれ、一連のシルキーズ作品の出発点ともなった。

©エルフ



「METAL EYE」

エルフ／1994年発売
PC-9800シリーズほか

近未来を舞台としたSF-RPGで、横田氏のゲーム原画参加作品としては、初期の作品に部類する。全3章からなるストーリーで構成されており、各章にはそれぞれ個別にヒロインとなるキャラクターが存在していた。

原画主義時代の到来が彼の感性を世に導き出した

ＰＣからコンシューマ～テリオス以前の横田守

PC、コンシューマーを経て新ブランド「テリオス」を設立

横田守。数多くのゲーム作品に携わり、それぞれの作品で原画を手がけてきた人物である。彼が作画を担当した作品が世に広まるにつれ、彼もその活躍の場を拡大し続けてきた。もとはＰＣゲームであった「野々村病院の人々」の移植を契機に、コンシューマー作品でも彼の描いたキャラクターが見うけられるようになり、「慟哭 そして…」によって、初のコンシューマーオリジナル作品への進出を果たしたのである。

その彼が新ブランド「テリオス」を設立。Windows95/98タイトルである初回作品「Septem Charm まじかるカナン」を発表し、新たな可能性を模索しようとしている。

横田守氏は「テリオス」という名のもとに、何を目指しているのだろうか。テリオス設立の経緯と、今後の展望について見ることで、それを探ってみようと思う。

CGの前工程から個性の表現基盤へ

横田守氏をはじめとする、ゲームに携わる作画師たちの出現は、ゲームというものにユーザーが求めるもの、中でもゲームの絵という部分についての変容という、大きな流れの中で語ることができる。

ゲームをプレイする人間にとって、原画はゲーム画面が生み出されるまでの前段階にすぎない。にもかかわらず、原画段階で発生してくる絵としての個性は、ゲーム絵そのものにとってきわめて重要な地位を占めるようになっていった。こうした流れの中で、次第に活躍の場を広げていったのが、ゲームの作画作業に殉じた原画作家――作画師たちである。

横田守氏もこういった流れの中で、着実に支持を集めるようになっていった作画師の一人である。シルキーズの「河原崎家の一族」やエルフの「遺作」をはじめ、フォスターの「ここは楽園荘2」や日本プランテックの「猟奇の檻」、フォスターの「林間学校」といった、一連のタイトルのヒットで、徐々にその名を知られるようになった。

こうした例には、横田氏のほかに、ＪＨＶの「卒業」やエルフの「同級生」などのタイトルで知られる竹井正樹氏などが挙げられるだろう。

このようなゲーム作画師たちは、個性的な作風をもって、様々なゲームの制作に参加してゆくこととなる。そんな中、別分野への展開を望み、ゲーム業界から離れていくこともある。その一方で、横田氏はゲームから離れることもなく、しかも特有のスタンスを持って、活動を継続していくのである。

広範な活動で築き上げた確固としたブランドイメージ

ゲーム原画師としての横田氏は、メーカー、ジャンルにとらわれるこ



となく、さまざまなタイトルに参加してきた。そして、それと平行して、新ブランド「テリオス」も設立する。しかも、この新ブランド初のタイトルとなる「まじかるカナン」というWindows95/98タイトルのゼネラルプロデューサーとして、全体の統括をも担うようになった。

原画師という枠組みをためらいもなく乗り越えていく横田氏。彼は、さまざまなメーカーの作品に携わる過程で、ゲームに対するどのような姿勢を築き上げてきたのだろうか。

彼自身が、今までの作品の中で担当してきた作画という側面と、ゲームを構成するその他の要素との関係について本人に聞いてみた。

「絵については、ユーザーが見て嫌悪感を抱かない絵を描こうと思っているんです。つまり、自分がユーザーであったときに、お金を出す価値のあるものを作っていくようにしています。ですから、自分の好き勝手には描けませんね」

ここで横田氏が言う「嫌悪感」とは、絵そのもののクオリティであり、同時に、作品全体でのイメージ的なバランスでもある。つまり、絵が好き勝手に描けないということは、作画を全体の流れの中の一作業と認識しているからであり、横田氏が作画のほかに、より重要な要素を見出しているということでもある。

こうした横田氏の言葉からは、主な担当分野であるグラフィックの部分よりも、シナリオやゲームとしての基本的な完成度を重要視している印象を受ける。とりわけシナリオやシステムから生じるゲーム全体のイメージの構築は、作画やキャラクターデザインといったビジュアル的な作業に先行するものとして、最重要視しているようだ。

こうした、作画を生業とする人間でありながら、それのみに偏重することのない全体を見通す意識は、これまでに携わった作品作りの中で培われたものだといえよう。というのも、彼が過去に参加したタイトルを見ると、後に少なからず影響を及ぼすような、秀逸なゲームシステムのタイトルが目立つからだ。もちろん、彼の個性が各々のタイトルのヒットの一要因であることは、間違い無い。しかも、先に竹井正樹氏の名を挙げたが、彼の場合も同じように、ゲームシステム面でも評価されたタイトルで名を知らしめる結果となっている。こういった、前例から、横田氏自身が身を持って学んだこと、それが彼のテリオスの初回作品「まじかるカナン」の制作において、随所に見え隠れしているように感じる。そして、それこそが横田氏の独自性であると思えるのである。もちろん、それは単なる模倣ではない。彼自身で導き出したスタンスなのである。

次のページからは、その初回作品である「まじかるカナン」と、今後のテリオスの展望を中心に、今述べた、横田氏独自のスタンスを具体的に探っていくことにしよう。

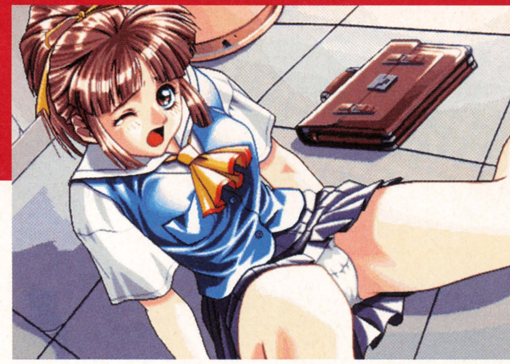
テリオスとは？

横田氏が代表を務める新ブランドの名称。「テリオス」という名前の由来は古代ギリシア語で「願いを叶える」という意味を持つ。98年12月、記念すべき第1弾タイトルとして「Septem Charmまじかるカナン」を発売。現在、2作目以降を鋭意開発中。

猟奇の檻 第1章 第2章

テリオスの初回作品「Septem Charm まじかるカナン」のシナリオを担当しているスタジオポラリスと、横田氏が初めて手を組んだ作品である。その意味ではテリオスというブランドのスタイルの確立とその立ち上げに与えた直接的な影響が最も大きい作品だとも言える。

第1章は老舗の百貨店を、第2章ではテーマパークが舞台となっている。臓器の闇取引など、「ダーク」な作品が目立つ横田守関連作品の中でも、ひときわ凄惨な背景設定が特徴。第1章は1995年。第2章は1997年に日本プランテックより発売された。



テリオスの表出としての「まじかるカナン」



「まじかるカナン」に見るテリオスの目指す理想像

第1回目の作品は、そのブランドのイメージを方向づける重要な意味を持っている。テリオスの初回作品となる「まじかるカナン」は、前述した従来の横田守のイメージとは違い、パステルタッチの明るい世界観を有した作品となった。こうした変化について横田氏は

「特定のジャンルだけに偏った作品発表を行って、ブランドイメージを制限したくはなかったんです」

と、今後のテリオスが目指す方向性もまじえて語ってみせた。今回の「まじかるカナン」が明るい雰囲気の作品となったのは、従来の作品イメージからの脱却といったものではなく、テリオスが目指す幅広い作品作りへの意欲の現われと解釈したほうが、より的確といえそうだ。

つまりは、従来の横田氏の作品に多く見受けられた暗いイメージの作品のほかにも、違う方向性のものにも積極的に挑戦してゆくという意思のあらわれと見ることができる。

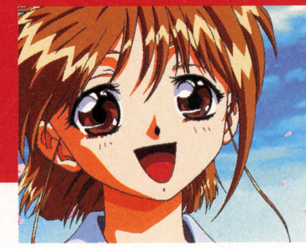
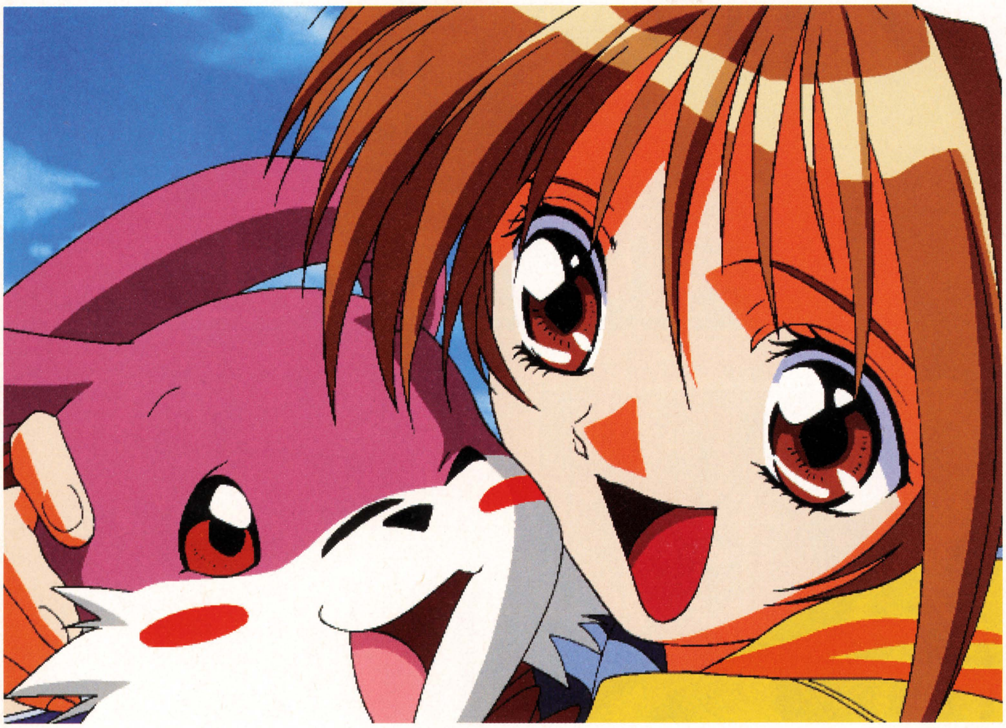
ところで、テリオスが今後目指してゆくであろう方向性と、ブランドの特色は、この「まじかるカナン」の中に色濃く現われている。

「まじかるカナン」に示されたテリオスの方向性は、大きく分けて2つある。まず、第一に今後の作品にもアニメーションが導入される可能性を提示したこと。そして、ユーザーが、より快適にゲームをプレイするための環境の整備、という2点だ。

「まじかるカナン」のオープニングには、デジタルアニメーションとして作成されたムービーが収録されている。これらは、アニメ製作にスタジオの代表を務める横田氏ならではのものといえよう。さらに、制作には横田氏自らがコンテを切り、制作指揮にあたっている。本作ではオープニングで活用されたこうしたアニメーションは、今後の作品の中でいずれメインとなる要素として活かされてゆく可能性が高そうだ。

また、ユーザーがより遊びやすいようにと配慮されたプレイ環境も、テリオスが掲げる「ユーザーを意識した作品作り」という理念によって





「ちはや」をはじめとして、オリジナルのエンディングが用意されているヒロインたちが総登場するオープニングアニメーション。横田氏のキャラクターデザインによる、アニメーションが実現したのは、これが初めて。

生み出されていっている。複数用意されたシナリオを考慮して搭載されたテキストのスキップ機能など、意外とおざなりにされがちな部分にまで、細かく目が行き届いているのだ。

ゲームをプレイするユーザーに対して無用なストレスを感じさせない配慮と、テリオスならでは技術の積極的な提示。そんなテリオスの理念を、初回作品である「まじかるカナン」からは見て取ることができる。

移植という作業はありえない テリオスの作品へのこだわり

先にも延べたように、横田氏の打ち出した「ユーザーに対し常に納得のいくものを提供すべく全力を尽くす」という方針は、作品の移植という作業にも通底している。

テリオスブランドがコンシューマーへの移植に踏み切る可能性について横田氏は、こう語る。

「コンシューマーでやるのであれば、別の作品を作っていきたいですね。そのままの内容で移植という形をとるつもりはありません。」

ここにも横田氏の独自の発想を見て取ることができる。一般的には、移植という行為は、ユーザーの要望に応える行為として認知されている。

だが、横田氏はそれとは違った視点でユーザーとの関係を築こうとしているのだ。彼は、それぞれのハードの特性に合わせてゲームの根幹となる部分から作っていきたいという。違ったハードで作品を作るのであれば、それに見合った内容のものを一から作り直す。それはある意味、ユーザーへの彼なりの誠意であると同時に、作品へのこだわりでもある。

自主路線が培ってきた テリオスの独自性と柔軟性

そんな横田氏に次回作への展望を尋ねてみた。

「時期はまだはっきりとはしていませんが、アニメーション主体の作品なども作っていきたいですね。もちろん、すべての作品がそうだというのではなく、それぞれの作品にあった仕様を採用するようにしていきます。まずは、シナリオを第一に。次いでそれに見合ったジャンルやシステムを用意していくといった感じですね。これからも年に2本程度は作品を発表していきたいと思います」

あくまで、ジャンルやシステムには固執しない柔軟な姿勢で望んでいく構えである。今後は過去の作品にも見受けられた、「ダーク」な作品も検討中とのことで、従来まで彼の作品イメージとされていたカラーが失われるようなことはないようだ。

原画主義を掲げた自主独立の姿勢が生み出したテリオス。その真価を問うには、第2作、第3作と続く作品の総合的な評価を待つ必要がありそうだ。テリオスの真の価値は、いずれのメーカーにも専従することなく、時代の流れに敏感に対処してきた柔軟性と、自主性に求められるものなのだから。



横田守先生直筆サイン入りマウスパッド

プレゼント

横田守先生の直筆サイン入り「まじかるカナン」マウスパッドを3名様にプレゼント。
ご希望の方は、下記の応募方法をご覧下さい。





横田氏の作品では頻繁にお目にかかる女の子のアップ。これは本編のヒロインである「ちはや」。左は変身した姿の魔法戦士カーマイン。変身する魔法少女というアイデアは秀逸なんですよね。1人のキャラクターでHのシチュエーションがいくつも作れるんだから。

Septem Charm

まじかるカナン

文＝庭訓往来



横田守が「テリオス」として放つ第1弾。それが、この「Septem Charm まじかるカナン」だ。従来の横田守の作品がもつ陰惨な世界観とは打って変わり、パステルカラーを基調としたデザインが特徴的な作品。それもそのはず、今回の場合、基本的なコンセプトは、まず全体のビジュアル的なイメージ構成から始められたとのこと。魔法少女というヒロインの設定。魔法少女にはなくてはならないマスコットキャラクター。そして、ゲームの舞台となる華やかな女子校と、明るい内装のファミレス。こうした世界観の設定から行われた本作では、「ダーク」なストーリーは自ずと展開しにくくなるのは当然というものだろう。

ストーリーとしては、メインとなるヒロインの「ちはや」のシナリオのほか、各キャラクターごとに、サイドストーリーとエンディングが用意されているというマルチシナリオ、マルチエンディングを採用。メインシナリオが秘められた力と愛に目覚めるという魔法少女ものだとすれば、サイドシナリオはこれとはまったく違った路線を狙い、純粋なラブコメから、想像を絶する展開のコメディまで、バラエティに富んだ構成となっているのである。

画面の構成は明るいんだけれども、そこはそれ。横田氏作品だけあって、けっして生やさしいHシーンばかりでないのも特徴のうち。「やっぱり横田氏が描く絵は苦しみあえぐ女の子が出てこなくっちゃ」という昔ながらのファンにも安心してオススメできる逸品だったりする。

ゲームシステムは、従来の横田氏の作品でお馴染みの選択肢による分岐型アドベンチャーだから、「フラグが立たないから先へ進めない！」なんてことは絶対にない。そのかわりにすべてのグラフィックを見ようと思ったりすると、全部のシナリオパターンを見なくちゃいけないから結構遊び甲斐があったりするのだ。

ちょこっとだけヒントを教えてしまうと、「ちはや」以外のキャラクターのサイドシナリオは、メインとなるちはやのシナリオをクリアしないと出現しない。ということは、最初にちはやのシナリオをクリアしたときには存在しなかった選択肢がアヤシイってことになるんだね。ちなみに、ちはやのシナリオは、ちはやに好意的な反応を示してるとクリアしやすいってことを付け加えとこう。

テリオスが満を持して送る作品だけに、遊び応えは十分。この調子で次回もガンバってもらいたいものだ。

※官製ハガキに郵便番号、住所、氏名、電話番号、テリオスへのメッセージを明記の上、〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク㈱gM編集部「まじかるカナン」プレゼント係まで。〆切は2月11日消印有効。なお、発表は発送をもってかえさせていただきます。

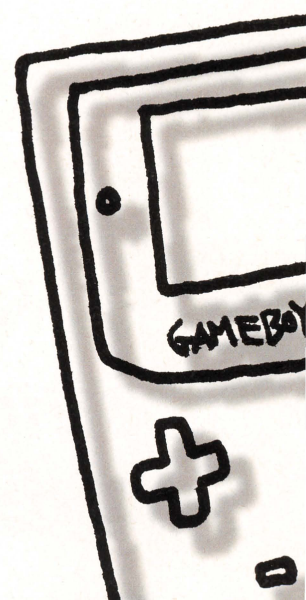




gM
ジーエム
RECOMMEND

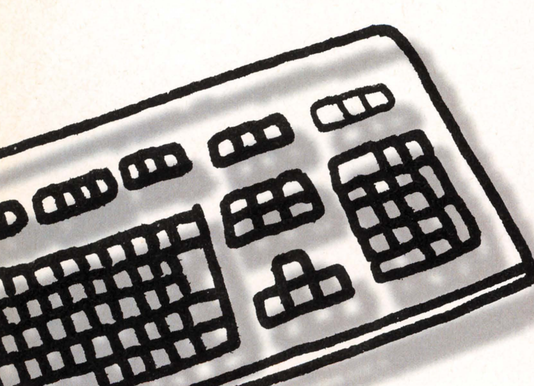


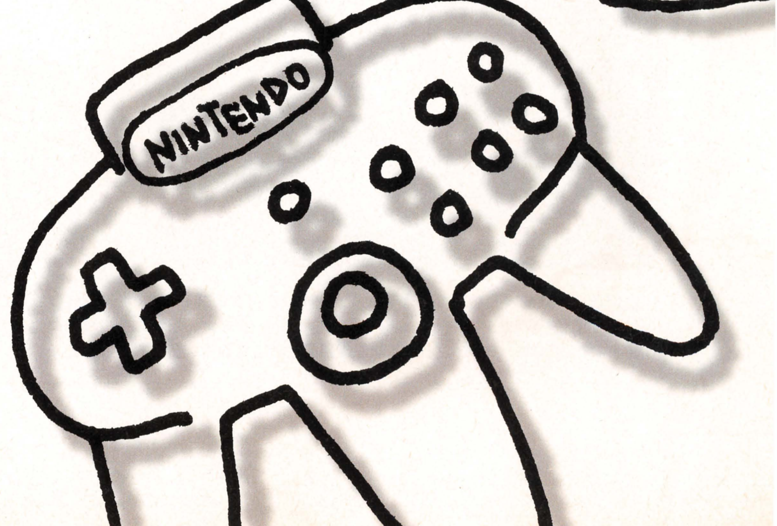
gMスタッフの独断で、発売済みソフトをオススメするこのコーナー。決して売れ線ばかりではないこのラインナップこそ、gM魂なのである。自分がほれ込んだだからこそ遊んでほしい。詭弁と偏見に満ちた意見もあろうが、もういっちゃいます。



CONTENTS

ペンペントライアイスロン…………104
ゼルダの伝説 時のオカリナ…………110
ピカチュウげんきでちゅう…………114
ダンスダンスレボリューション…………116
GODZILLA GENERATIONS …………118
信長の野望Internet…………120
ポケットファミリーGB…………121
やるドラシリーズ（ダブルキャスト/季節を抱きしめて/サンパギータ/雪割りの花）……122
エアガイツ…………126
最終電車…………128







「ペンペントライアイスロン」
DC
ゼネラル・エンタテイメント
アクションレース
1998年11月27日発売
5,800円
4人同時プレイ可能

狂気、あるいは笑いについて――。

文＝岸田准一

パステル調で描かれたペンペンたちが押し合い圧し合いゴールを目指す。氷の階段でアセったサメペンのジョーは足がもつれて思わずツルリ。そんなドタバタレースを見て編集部のスタッフは大爆笑。ヒャハハハ……女性ライターのひきつった笑い声を聞きながら僕は、今は亡きお笑い番組『ダウンタウンのごっつええ感じ』のワンシーンを思い出していた。それは「リアル・ポンキッキーズ」と題されたコントで、リアル・ガチャピンが眉ひとつ動かさずに自らが殺めたリアル・ムックの死体を埋めている場面であった……。そう、この感じなのだ。腹の臓物が口から吹き出るような、そして、自分の存在そのものを一刹那忘れさせてくれるような「笑い」は、いつもこんなふうにやってくる。ふだん子供たちから愛されているガチャピンの心裏に潜む殺意、キュートでファニーなマペットたちが宿す残忍さ、そういったものが生み出す「笑い」をこのとき僕は「ペンペン」の中に見つけた気がしたのだ。

　もちろん、トライアイスロンに出走(?)するペンペンたちはとても愛くるしい姿をしている。彼らの奮闘ぶりは見ているだけで自然な笑いを誘う。しかし同時にスパーキーをはじめとする彼らエリートアスリートたちには、サンリオ系キャラクターにはない「凄み」を感じるのだ。その理由は単にスパーキーの虹彩が真っ赤に充血しているから、だけではないだろう。そう、このゲームの登場キャラたちは「狂いの美」とでも形容したくなるような共通の「キレた」空気を身にまとっている。

　ペンペンたちだけではない。例えば3種類あるコースの1つを所有するバンビマスク。マニュアルにある彼のプロフィールを引用すると「子供が大好きな、とても派手なおじさんです。子供に喜ばれるようにいつでもマスクをかぶっていますが、素顔を見たものはいません」って、これマイケル・ジャクソンちゃうんか? まぁ「子供好き」「マスク」の意味を僕が深読みしているだけかもしれないけど、おもちゃのコース＝遊園地オー

『トワイライトゾーン』
ビデオ：2,480円（別）
ワーナー・ホーム・ビデオ







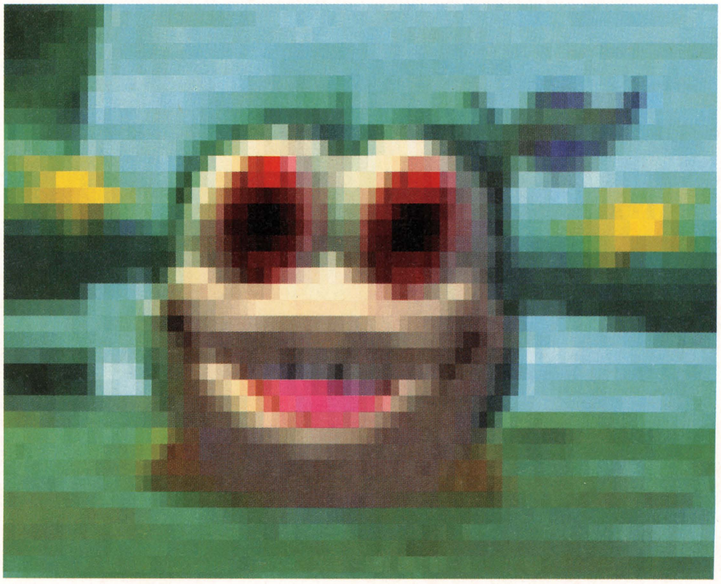
自慢のコースを誇らしげに紹介するバンビマスク。赤のスーツをサラッと着こなし、バハマ産（想像）のシガーをたしなむ粋なジェントルマン。だが、そのマスクの下に隠された欲望は……。と、下卑た想像を誘発させてくれるステキなおじさまだ。







文字どおり「血眼」になって1位快走中のバックを追うスパーキー。遠目には「ボク、競争が楽しくて楽しくてしょーがないんだ」とでも言っているように見えるが、この無邪気な表情に「ボクの前を走るヤツはみんな殺すー」的殺意を読み取ってしまうのは筆者だけか。しかもこの時の「殺す」には殺人、いや殺ペンの概念さえ理解していないという二重の怖さがある。



遠い遠い宇宙のどこかにあるといわれる「アイスドプラネット」
そこは「ペンペン」と呼ばれるペンギンに似た生きものたちが
数多く生息する雪と氷の惑星。
近年、他の惑星からの移民族との交流で何とか発展してきた
アイスドプラネットですが、みんなで楽しめるレジャーがありません。
ある日、自由気ままに遊ぶペンペンたちを見て、移民族はふと思いました。
「この遊びに向けるパワーを、きちんとしたコースで競ったら
どうなるんだろう？」
そこで考え出されたのが、以前地球で流行っていた「トライアスロン」を、
ペンペン向けに「走る」「滑る」「泳ぐ」の3つのアクションに変更した
「トライアイスロン」なのです。
これがペンペンたちに大ヒット！
アイスドプラネットのいたるところで草レースが行われるという
大人気スポーツになりました。
来る日も来る日もあきずに「トライアイスロン」にはまるペンペンたち。
そして今年もまた、選ばれた生え抜きのペンペンたちが
スペシャルゴージャスなコースでナンバー1を競う日が近づいてきました。
優勝すると何かいいことがあるのでしょうか？
それすらわからず、彼らは突っ走りつづけます。
「トライアイスロン」にあきるまで……


PENPEN TRIICELON
NOW LOADING


Få kalorier
og mye smak.
soft
light
LOADING... PLEASE WAIT NOW
BALLERY
Ballery trying to look cutie, sweet girl
and is easily excited by the sightest thing.
She likes to meddle in the affairs of others
and often loses her composure.


INUPEN FOOD
BOW!
Attention!
It has the possibility that it is harmful
when a human being eats .
なまえ　ミスター・バウ
しゅぞく　イヌペン
せいべつ　おとこのこ
どんなペンペン？
・猪突猛進
・意味なく全力疾走
・ちょっとばかっぽい
PENPEN TRiiCELON
PLEASE WAIT NOW LOADING.......
LOW FAT
OVEN BAKED
INUPEN FOOD
BOW!
NET WT 12OZ (1Kg)
INUPEN FOOD
BOW!


NOW
LOADING
NOW
LOADING



紙一重の美学

ナーという点もアヤシイ。昼間、無邪気におもちゃのコースで遊び狂うペンペンたち。当然、夜は疲れてグッスリ……と、そこに耳の長い影が。あ、アブナイ！　バンビのおっさん、スパーキーをどうするつもりだっ！と、よくわからない心配までしてしまうほど、このバンビマスクからはクレイジーな薫りが漂ってくる。この雰囲気は平日の昼間、人気のない遊園地に漂う「うすら怖い」空気にも似ている感じがする。

そもそもトゥーン的なかわいさには「怖さ」がつきまとう。その構造を端的に教えてくれるのが映画『トワイライトゾーン』の第3話だろう。このエピソードでは、子供たちが愛するトゥーンに対して、日常僕たちが無意識に感じている「怖れ」を映像化し、それを恐怖の演出に変えている。

話がずれてしまったが「ペンペン」の作り手も、この「かわいい＝怖い」の図式には自覚的だったはずだ。キュート＆ファニーなキャラクターには否応なくホラーのニュアンスがまとわりつく。それならいっそキャラクターを作る段階から確信犯的にホラーの性格を仕込むことで「非凡なかわいさ」にたどり着けないか。おそらく開発チームのLAND HO!はこの逆説の論理を狙ったのではないだろうか。これと同じような戦略に、ひと昔前、女子高生の間で流行った「グロテスク人形」「ムンク人形」をあげることができるだろう。また、主人公キャラの1匹であるMr.バウの「何を考えているのかわからない白痴的表情」は、最近注目されているアミグルミのもつ弛緩しきった視線にも通じるところがある。

事実、LAND HO!デザイナー・三宅拓己氏は以前、雑誌にこう語っていた。「ディズニーやワーナーのキャラクターってかわいすぎるじゃないですか。彼らがいじめられているのを見るとかわいそうに思えてきちゃうんですよ。でも、ペンペンたちのようなイッちゃったキャラなら、どんなに殴られようがつぶされようが悲壮感がなくていい」（週刊『セガサターンマガジン』'98年8月21・28日号）。少なくともこの点において、三宅氏とLAND HO!の狙いは成功を収めていると言っていい。任天堂陣営がピカチューという「カワイサの怪物」をゲーム市場に投入している今、中途半端にキュートなキャラはむしろ醜悪なそれよりも嫌悪感をもってユーザーに迎えられるはずだからだ。LAND HO!のチ



キャラ選択画面。よく見ると、家の外からザコペンたちが羨望の眼差しを向けている。





凡庸なる安息

ームロゴに海賊船長を選ぶ彼らである。「ドリームキャストという未開地にはこれぐらいトンガッたキャラクターがふさわしい」とヤワなクリーチャーが蔓延する業界に打って出たとしても不思議はない。

　ところでゲーム中には、ペンペンたち、紙一重集団をいっそう際立たせるためのキャラクターが用意されている。開発者から「ザコペン」という蔑称で呼ばれる彼らは、モニターのこちら側、つまり現実の世界においても人口の99％以上を占める凡庸なる民と同じ役割を負っている。彼ら、神が許したもうザコペンたちのひたむきな姿勢、レースへかける情熱を見るほどに、勝者たるペンペンたちの美しさ、そして「狂気は天才を生む」という、これまた僕たちが生きる世界と同様の真理を思い知らされることになる。なんだか言い回しが大げさだ。と思ったら、もう午前3時か。

　とにかく、僕はこれだけ突き抜けたゲームとキャラクターに出会えてとても嬉しいのだ。ペンペンたちがペンペンたちとしていられるのも、総勢11名という小人数の海賊チームのたまものだろう。これがもし大きなメーカーの100名からなる大プロジェクトチームの作品であったとしたら、独創的なアイデアは紙ヤスリのような多人数の弊害によって角を丸められ、少しずつ安全で無難な「普通にかわいい」キャラクターたちの共演になっていたのでは、と恐怖する。そうして生まれたキャラクターたちは、例えばザコペンたちのような姿になっていたことだろう。

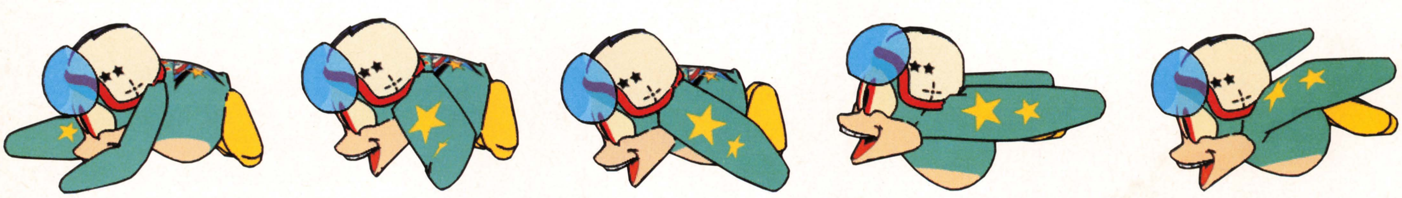




下はＳＳ版『セガラリー』の画面写真。LAND HO!の中村篤彦氏と和田さおりさんはＳＳ版『セガラリー』開発に参加していた経歴の持ち主。並べて見ると何か感じません？



努力はしてるのに冴えない彼ら、ザコペンを見ていて、ブルーになるのは僕だけか。



押して ➡ はなす ➡ 押して ➡ はなす ➡ 押して ➡ はなす ➡ 押して ➡ はなす ➡ 押して ➡ はなす



「ゼルダの伝説 時のオカリナ」
N64
任天堂
3Dアクションアドベンチャー
1998年11月21日発売
6,800円
振動パック対応

小さなロムに内包された偉大なる冒険世界

文＝曽我部悦承

知らない土地を探索する、というのは実に楽しいものである。多くの子供がそうであるように、私も子供時代に知らない土地を"冒険"するという遊びに強烈な喜びと、スリルを感じていた。今から考えれば自宅の近所をうろうろしていただけのことなのだが、通ったことのない道を見つけたり、見たことのないような昆虫を発見したときのうれしさは今でも明確に覚えている。

恥ずかしい話、私は現在でもこのクセは直っておらず、あてもなく電車に乗り込んでは知らない土地を散策するという冒険癖が残っている。だが、映画や小説、漫画などのジャンルとして、冒険モノが根強い人気を誇っていることから見ても、私同様、過去に小さな冒険家だった人たちに、現在でもその願望が残っている証拠だと感じるのである。

さて、前置きが長くなったが、ゲームソフトの中にも、当然冒険を題材にしたものが数多くある。とくにRPGのほとんどはこれを題材にしているといっていいだろう。しかし、残念なことにそれらの多くをプレイしても、"冒険させられている"という印象を持つものがほとんどで、願望を満たしてくれるものは非常に少ない。だが、そんな中でもわずかながらに"冒険している"という感覚を与えてくれる貴重な作品が存在する。その最たるものが、なんと言っても「時のオカリナ」で5作目となる任天堂の「ゼルダの伝説」シリーズであろう。

伝説的作品「ゼルダの伝説」

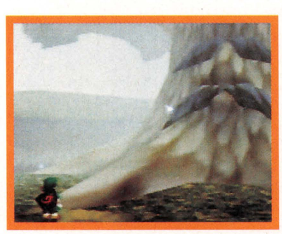
ファミコンディスクシステム用の第一弾ソフトとして初代「ゼルダの伝説」が発売されたのは1986年。今からさかのぼること12年前のことである。この作品はフィールド見下ろし型の画面の中で主人公のリンクを操作し、敵をなぎ倒しながら数々の謎を解き明かしていくアクションRPGで、このジャンルの開祖とも言える存在だった。

「ゼルダ」における謎解きは、現在RPGの主流になっている"お使い"的イベントのようなものではない。ヒントは極端に少なく、与えられたアイテムを利用してフィールド上の木を燃やしたり、ブロックを移動させるなど、自分なりのひらめきからくる行動により、新たな道を開きながら冒険を進めていくのだ。自分で考える必要性によって、探検しているという実感を味わうことができるのである。

敵を倒すことによって経験値を得られるわけではなく、強くなるには新たなアイテムを入手するか、HPを増やすハートの器を手に入れることくらいしかない。自分がうまく操作してやらなければ、リンクはすぐに倒れてしまう。だが、逆にいえば、プレイヤーの腕が上がれば、リンクはそれに応じた力を発揮することができるようになるし、アイテムやハートの器を取っておけば、なんとかなるのだ。

これによってリンクは完全にプレイヤーの分身となり、プレイヤーはリンクを通して未知の世界を探索できるのである。この作品は私の冒険心を大いに満足させてくれるものであり、発売当時小学生だった私にしばらくの間、現実での冒険を忘れさせることになった。

その翌'87年には同じくディスクシステム用のソフトとして横スクロールタイプになった外伝的作品「リンクの冒険」が登場。'91年に登場したスーパーファミコン用ソフト「神々のトライフォース」は初代と同じく見下ろし型に戻し、さらにその翌'93年に発売されたゲームボーイ用ソフト「夢を見る島」も、同様の初代形式を取っている。いずれの作品にも共通していることは、常に快適な冒険の舞台を提供してくれたとい



リンクの生まれ育った村の守り神、デクの樹サマの偉大なお姿。



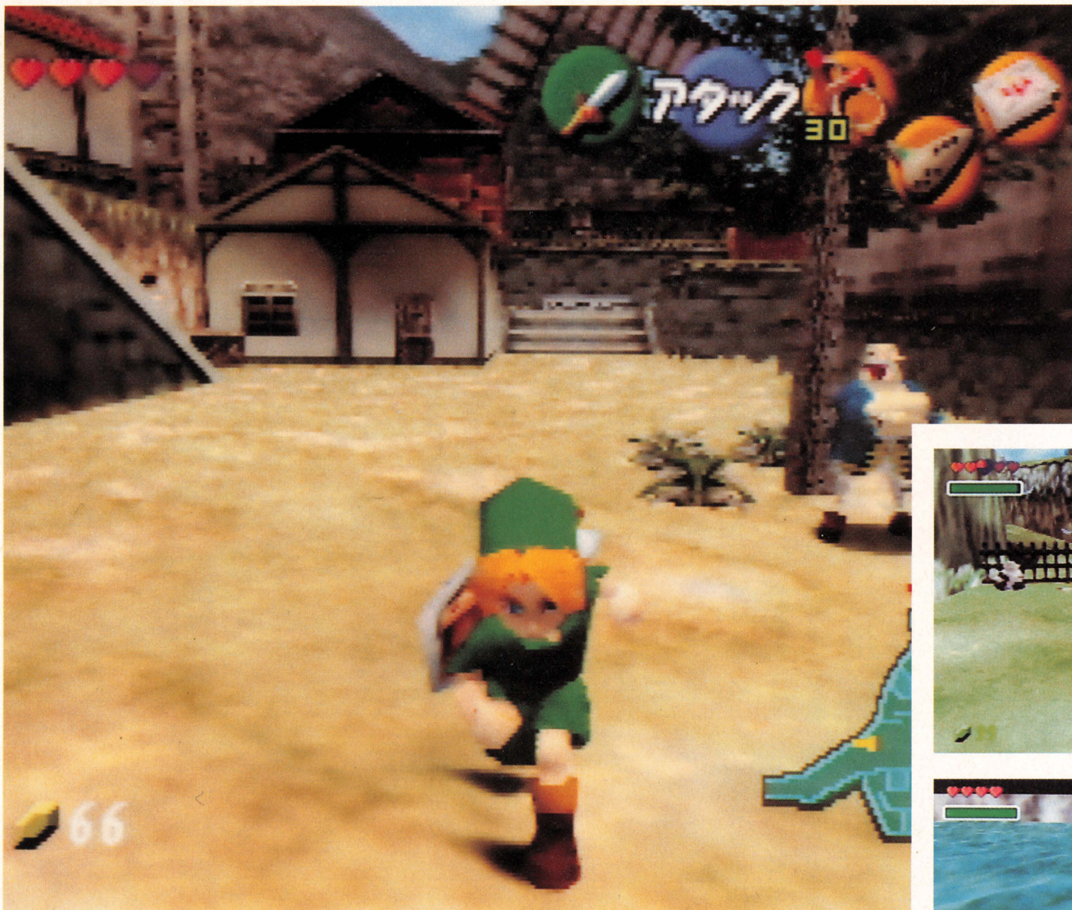
夕日に映るハイラル城。どこかの絵画で見たような感動的な風景だ。

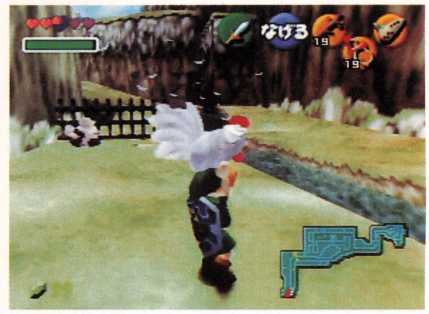


観光スポットとは言いがたいが、普段とは違う視点で見るのが楽しい。

ハイラル世界名所案内

「時のオカリナ」のグラフィックはとにかくキレイ。新しい土地に行けば、必ず感動するような風景に出会うことができる。しかも同じ場所でも、時間によって受ける印象もかなり違ってくるという特典つきだ。ここでは、序盤に行くことができるお勧めスポットを紹介したてみた。これらの場所に行った時には、ぜひゆっくり眺めてもらいたい。そしてまだまだ隠されている、自分なりのスポットも見つけてみよう。







自由に行動できる、というのが「時のオカリナ」の魅力であると同時に、好奇心を持ったものには果敢に挑戦してみるという意識がクリアのための必須条件。興味を持った場所にはとにかく行ってみる。気になるものは手に取ってみる。アイテムは想像力を使って使用方法を考えてみる。ありとあらゆる場所でチャレンジ精神を発揮していきたい。もちろんそのようなことを難しく考えなくても、プレイしていくうちに色々と試してみたくなるものだが。子供の心に戻って何に対しても素直に行動していくこと。それを許容するだけの懐の深さが、この作品には備わっている。

うこと。その恩恵に私も与かったことは言うまでもない。

期待の新ハードN64登場

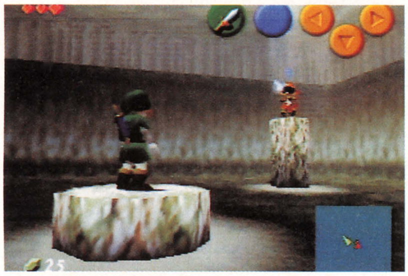
スーパーファミコンの発売から数年、プレイステーション、セガサターンという新ハードが先行する中、満を持して任天堂の新ハードNINTENDO64が発売された。本体と同時に発売されたのは、看板ソフトである「スーパーマリオ64」。私はこのゲームをプレイして、ハード自体のすさまじい表現能力を目の当たりにした。完成された3D空間でマリオを動かす楽しさは、それまでのどのゲームでも味わったことのないものであり、3D空間の限りない可能性を見せつけられた。2Dから3Dへ移行したことにより、当然操作方法や画面構成などは大きく変わったわけだが、プレイしている感覚自体はまさしくスーパーマリオ。見事としか言いようのない変身だった。

これを見た時点で、次なる「ゼルダの伝説64(当時タイトル)」への期待も否応なく高まってきた。ゼルダも新たに変身してくれるのではないかという期待である。しかし、正直言って初めて開発中の画面を見たときは複雑な心境だった。それは言うまでもなく3D化に対しての不安である。もしかして、見かけが大きく変わったことによって、ゼルダがゼルダではなくなってしまうのではないか。その不安の中で「時のオカリナ」は、発売日が大きく延期されていく。当初は新ハード64DD用として発売されるはずだったものだが、ハードの発売延期とともに当然延期。そして、ロムカセット版での先行発売の決定。この間、早くプレイしたいという気持ちと、延期によって安心した部分というものも存在する複雑な心境であった。

いざ時のオカリナの世界へ

期待と不安を胸に本作をスタートさせたとき、まず目に入って来たのは、そのグラフィックである。リンクの冒険の出発点であるコキリの森は、霧がかかっているような状態で非常に幻想的な風景。その中を妖精たちの飛びまわる姿があり、異世界観をさらに強調している。正直、最初の時点で私はクラクラした。しかもこの感激は最初だけのことではなく、新たな舞台へ移るごとに新しい風景に感動を覚えることになる。特に村を出、最初の外世界であるハイラル城がうっすらと見えたときには、本当に感動した。遠くから眺めた城は筆舌に尽くしがたいほど神々しく、さらに近づくことによって徐々に大きくなるその姿に涙がこぼれる。しかも村から城へ続く道をまっすぐ進んでいくと、ちょうど城がもっとも美しく見える夕映えの時刻にピッタリと一致するという念の入れよう。この時点で、すでに私は冒険の舞台であるハイラル王国に入り込んでいた。これだけで気分は冒険していたのである。





冒険の舞台ハイラルでは、リンクたちのような通常の人間タイプだけでなく、さまざまな種族が共存している。旅の先々で、新たな種族にめぐり合うのも楽しみのひとつといえるだろう。

　それに加えて、アクションゲームとしての最重要要素である操作性に関しても、納得のいくものだった。「マリオ64」と同じように、とにかくリンクを動かしていること自体が楽しくてしょうがないのである。ボタンによってジャンプできないということに多少の戸惑いを覚えたものの、慣れれば非常に快適なものになっていった。移動の速度なども当然3Dスティックの入力加減で変化し、ボタンの組み合わせによって這う、潜るなどの行動も可能。山の天辺から湖の底まで、ありとあらゆるところを自由に移動できるのである。

　基本的な移動方法だけでなく、戦闘に関する行動も豊富。剣の振り方ひとつとっても縦斬り、横斬りに始まり、複数用意されているのである。当初は一つ一つの行動を覚えるのだけでも大変だが、一度覚えてしまえばリンクが本当に自分の分身になったかのように、自由自在に操作することができるようになる。思い通りにキャラクターを操作できる。これはアクションゲームの大前提である〝動かすことの楽しさ〟を味わうための必須条件なのである。

　さらに感心したのが、Zキーを押すことで敵や看板など特定のモノに注目する、ロックオンシステムだ。特に敵と対戦するときにこのシステムは欠かせないものである。通常の操作では3Dスティックを上に入れればリンクが画面奥に、下に入れればリンクが手前に移動するわけだが、敵と対峙した状態で後退すれば、当然敵に背を向けることになる。逃げたい場合はそれでいいのだが、戦う場合にはこのうえなく不利。だがロックオンしている状態であれば、常に相手を正面に見据えた状態になり、正面を向いたまま間合いを計ることができる。さらには相手目掛けてジャンプ斬りを決めたり、パチンコや弓矢などの遠距離武器も確実にヒットさせることができるのである。このシステムによって戦闘も快適になり、自分なりの戦い方もできるようになる。敵と対峙したとき、私はリンクを戦わせているのではなく、いつのまにか自分自身が確かに戦っている感覚に陥っていた。

予想以上に大きい3Dの恩恵

　いくらグラフィックが綺麗であっても、操作感覚が優れていても、それだけではゼルダと呼ぶことはできない。正直言って私はこの2点だけで期待した冒険感覚を味わえていたのだが、やはり隠された謎を解き明かし、さらなる冒険の道を切り拓くという感覚が味わえなければゼルダではない。パズルを解く楽しみがどれだけ味わえるか、これが最大の重要ポイントなのである。

　実は、当初からこれが最大の杞憂であったのだが、数十分間プレイしただけで無用の心配であることに気づかされた。それどころか、3D化の恩恵が一番大きいのは、ビジュアル面でも、ポリゴンキャラとの戦いでもなく、この〝探す〟という部分にあったのだと気づいた。

　通常3D画面上に表示されている情報は、見えているもの＝すべての情報。だが、3Dでは見えない部分に重要なものが隠されているという仕掛けが可能になる。この特性によって何倍もの情報量が広がったと言っていい。その上、高いグラフィックレベルによって、情報、状況がわかりやすくなり、直感で判断しやすいというメリットが出てきたのだ。





次々と現れる強敵たちには、頭脳とテクニックで対抗していく。飛び道具を使用するのか、直接攻撃するのかを瞬時に判断できるようになれば一人前だ。時には盾での防御や逃げることも必要。

かがり火に棒を近づければ燃え移るし、岩は爆弾を使うことで粉砕できる。ビンを使えば魚をすくえるし、鶏を捕まえてジャンプすれば、羽ばたきによって滞空時間が長くなる。これらを利用したいわゆる〝解答〟は、答えがわかってしまえば何でもないことないものだが、実際にプレイしてみると何時間も、下手をすれば何日もつまづいてしまうこともある。面白いことに、これらはプレイしている当人よりも、それを見ている人の方が先に発見してしまうということも起こりがちだ。ちょうど将棋や麻雀なども、外野のほうが冷静な判断ができるという事象に似ているだろうか。しかもゲーム慣れしていない人が、パッと見て解決したという声も多く聞かれた。なんでもないようなことのようだが、やはりこれは「時のオカリナ」の凄い所。ビジュアル的にそれらが判別できる、つまり画面上のものが記号の羅列ではなく、そこに存在していることがわ



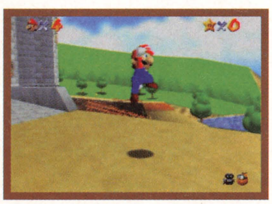


操作方法に関する情報が聞ける。どちらもかなりの親切設計！



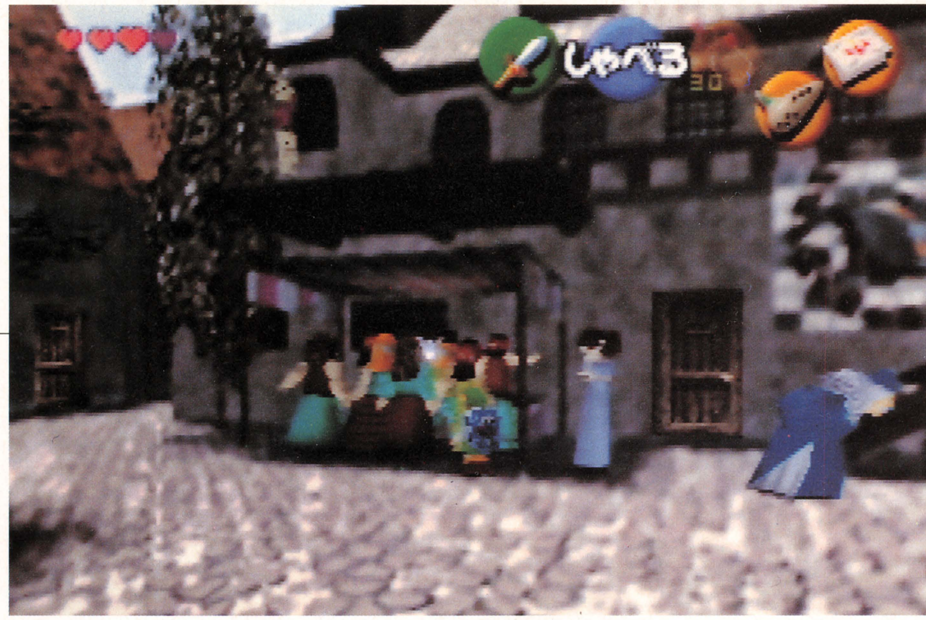


何かを持ち上げる対決！　マリオは敵、リンクはアイテムを手に。





大きく違う操作。マリオはボタンだが、リンクは自動ジャンプ。



ハイラル城下のざわめき。このがやがやした喧噪が、一歩路地裏へ入ると静まり返る。この落差があってこそ、ゼルダはリアリティに溢れてくる。こういった演出の抜け目なさは、やはりN64だからこそできるようになったことだ。

かるという証明でもある。

　前述のデクの棒は、炎を燃え移せるという特性があるが、その長さを生かして高いところの敵を攻撃することも可能だ。また、魚がすくえるビンについても、本来の基本的な使い方としては、物品を入れておくための収納用アイテムである。複数の使い道のあるアイテムをどこで使うか。それを試行錯誤することが、ゲームを進めていく条件であるし、また新たな使用法を見つけたときは、隠された謎を解明したときと同じうれしさが込み上げてくる。快適な操作によって、これらの試行錯誤も煩雑なものではなく、逆により難解な謎に対してマゾヒスティックな快感さえも与えてくれるのだ。

箱庭とは違うもうひとつの世界

　長い間プレイしていると、ハイラルという国、ゼルダの世界が自分の現実世界であるかのような感覚になっていることが多々あった。リンクを動かしながら、ハイラルという世界の中で未知なる世界を冒険しているという気分である。そして、当初の不安などはいつのまにか脳裏から霧消し、完全にモニターの中へと入り込む。本作はやはりゼルダ、いや、想像以上の新たなる「ゼルダの伝説」であった。



冒険に大きな影響を与えるオカリナ。ボタン入力でメロディを奏でる。

　正直にいってしまうと、私はまだこのゲームのエンディングを迎えていない。いや、意識的に終わらせないようにしているといったほうがいいだろうか。しばらくはこの世界を冒険していたい、まだまだ離れたくないという感覚なのである。だが、いずれ冒険は終わる。しかし、しばらくすると、またロムカセットを差込み、新たな冒険の旅に出ることだろう。

　と、ここで終りたかったのだが、最後に、一言だけ付け加えさせていただきたいことがある。「時のオカリナ」は間違いなくゲーム史に名を残す名作ゲームである。事実、私の周りでプレイしたすべての人は本作を絶賛し、雑誌をはじめとしたメディアも同様の評価をしている。もちろんこれに不満はないが、ただひとつ不満なのは、この世界のことを〝箱庭〟と表現をしている人が多いことである。プロデューサーである宮本氏も、ある雑誌でそのような表現をしていた。おこがましいようではあるが、私はプレイ中、一度も箱庭、つまり作られた模型のような世界を動き回っているとは感じなかった。あくまでもうひとつの自分の世界を冒険していたのである。私はこの作品に敬意を表する意味も込めて〝もうひとつの世界〟と呼ぶようにしている。

マリオ64 VS ゼルダ

本文中でも述べたように、「時のオカリナ」の操作感覚、3D空間は、先に発売された「スーパーマリオ64」と似ている部分が多い。両方のソフトを持っている人は、比べてみるのもおもしろいだろう。かなり似たような構図が見つかるのである。ただ、写真で比べてみればわかると思うが、グラフィックレベルにおいては、格段に進化しているのがよくわかる。発売当時には驚愕した「スーパーマリオ64」だが、やはり圧倒的な差で軍配はゼルダに上がる。

恥ずかしさ炸裂！
つぶらな瞳に僕は昇天

文＝大王



『ピカチュウげんきでちゅう』
N64
任天堂
対話ゲーム
1998年12月12日発売
9,800円
音声認識システム同梱

遊んでいる姿を見られて恥ずかしいと思うゲーム、あなたはありますか？　ケツがむずがゆくなったり、逆に血管切れそうなゲームはあっても、少なくとも僕のライブラリーにはありませんでした。これを見るまでは。

　このゲームを遊んで平気な顔ができる人は、よほどのイタイ人かお子ちゃまでしょう。僕の回りの人間は、ロムを借りてお試しプレイすることすら、恥ずかしがっていました。また、知り合い（30歳・独身）も、「『ピカチュウげんきでちゅう』ほしい〜。恥ずかしいけどほしい〜」と酒を飲みながら言ってたし。それほどのものなわけ。でもふつうマニアは敬遠しますわな、こういった子供ターゲットのゲームは。そこをあえて取り上げるには、それなりの理由があるわけで、ぜひ敬遠しているヘビーユーザーにも「やっちゃってください」といいたいからでもある。

　で、僕にとってはこれかなり恥ずかしいんです。買ってもみたんだけど、半端な年の大人が、「『ピカチュウげんきでちゅう（以下ピカチュウ）』ください」と販売店で言わなくちゃいけない時点でもうKO。そこを「ピカチュウのアレください」で逃げたとしても、カセットを差し、マイクをセッティングし、「ピカチュウ、おはよう」に始まる会話の数々がかなりのものだから。人に見られているというのはもちろん恥ずかしいんだけど、まさか1人でプレイして顔を赤らめようとは思わなかった。恋愛ＳＬＧを後ろで見られているという感覚は、自分のＳＥＸを見られるに近い感覚。でも、ピカチュウの場合はオナニーを母親に見られた感じ？　違うか。かなり例えは悪かったけど、恥ずかしい感覚のニュアンスはわかってもらえたかな。

　たしかに絶対的にピカチュウは可愛いんだ。みんな認めてる。ブーム時に背を向け、ようやく春先にポケモン赤を買った僕でも認める。でもお気に入りの可愛い娘とお話するのに、〝恥ずかしい〟なんて感覚にはならない。少なくとも僕は。

　プロデューサーの石原氏は「恥ずかしいという感覚はとても大切です。例えば素敵な人と出会って、初対面の時うまく言葉が切り出せなかったり（中略）なんとかして付き合いたい、素直にそう思うことがいいつきあいになる」と言っている。そうか、このゲームを遊ぶ上で〝恥ずかしい〟というのは正しいんだ。でもなんで恥ずかしいのかがイマイチわからない。可愛い娘と会話が弾む→うれしい、楽しい、ドキドキ……こんなもんでしょ。恋愛ＳＬＧでこのシステムを使ったら恥ずかしいかなあ、そうでもなさそうだな。

　ひょっとするとピカチュウという存在が、下心を持ちようのない存在だからなのかもしれない。無償の愛、無垢な存在、天使の笑顔……。こちらから対等のレベルに降りないと、会話が成り立たない。「昨日飲んでさあ」とか「もうたまんないよ、仕事」などといった込みいった話はできないけど、そこまでできて親密になれるなら恥ずかしくはない。「おはよう」「おやすみ」など、最近言ってないなあみたいな言葉が自分を童心に帰らせ、恥ずかしい感覚に陥らせるのだろう。それか。ちなみに僕はけっこう羞恥心がないほうで、辱めを受けるのも嫌いじゃないタイプ。恥ずかしい＝快感のうちなのである。

　このゲームは、コマンド選択式だとしても一応は成り立つゲームではある。しかし、そこにマイクをデバイスとした音声認識システムがあって初めて恥ずかしくなる。もはや恥ずかしくなければゲームではない。今の僕には。デバイスの開発が先か、まず企画ありきかはわからないが、とにかくピカチュウとコミュニケーションするいうテーマと、音声認識システムは違和感なくフィット。こういったシステムはカーナビとか、音声入力ワープロなど、世に出始めてはいるが、ゲームとしてはこれが世界初だ。ドリキャスでも「シーマン」なる音声認識ゲームが開発されているようだが、このゲームほど企画とデバイスがマッチするのかどうか。そういう意味では世界初にして、非常にこなれたソフトに仕上げたものだと感心する。すでにお宝である。Featuringピカチュウという、非常にターゲットを絞られたゲームとはいえ、その先進性と得難い恥ずかしい感は買い。敬遠している人ほど、店頭で「『ピカチュウげんきでちゅう』ください」と顔を赤らめて言うべきだ。やりたいんだろ？　ホントは。

人の声を波形データとしてデジタル信号に変換し、その信号を識別、ゲームに反映させるシステムがNINTENDO64VRS。波形データの変換と識別がどの程度できるのかは不明だが、おもちゃではかたずけられない先端の技術がコンパクトに収められている。ソフト的な進化でより精細にデータを認識できることができれば、ゲームの世界は広がる。











ポケモンアニメを見たことなかったもんで、ピカチュウが「ピカチュウ！」と鳴くとは知りませんでした。また鳴き声の抑揚によって感情を表現するとも知らなかった。たいした生き物だな、みたいな偏見を持って声を掛けると、なかなか仲よくはなれない。こちらが童心に戻って素直に話しかけ、相手することにより、ピカチュウも素直になついてくるわけ。そういう意味ではペットと同じ。しかも臭くない。そのしぐさ、行動、表情は「カワイイ〜」と言われるのを狙っているのは重々承知の助なのだが、やっぱりそんなピカチュウと恥ずかしい会話を繰り返す僕。恥ずかしい、でも気持ちいい。汗もかきます。人気者の定めか、バカな行動をしないのはちょっと残念だなあと思いつつも、この音声認識システムの将来性には期待せざるを得ない。

「ゲームセンターでダンスすることについて」

文＝本郷正弘



「ダンスダンスレボリューション」
アーケード
コナミ
ダンスシミュレーション
稼動中

プリンスの"Little Red Corvet"、ケニー・ロギンスの"フットルース"、TMネットワークの"セルフコントロール"。そんな時代だ。洋楽と邦楽がごちゃまぜになってかかっていた。曲と曲のつなぎには、ハービー・ハンコックの"ロック・イット"。そしてチークタイム。曲はもちろん、つのだひろの「メリジェ～ン～、オママイン～♪」。典型的な地方都市のディスコだったのだと思う。多分。

浪人時代の夏、そのディスコによく足を運んだ。当時家でよく聞いていた音楽は、RCサクセションなんかだったので、音楽的に相容れられる部分は少なかったが、まあ、ディスコなんてそんもんだろうと思っていたので、特にすぐにあきるということもなく、週に一回くらいのペースで通った。そもそも一番の目的は女の子をナンパすることだったので、音楽なんて何でもよかった。もしくは、どうでもよかった。そしてダンスも。はじめのうちは。

一度、どの女の子に声をかけてもダメで、「もう今日はやめだ」みたいな雰囲気になって、やけくそで何時間もぶっ続けで、踊ったことがあった。何曲も踊っているうちに、頭の中が真っ白になって、体がとても軽くなって、なんだかとても気持ちよくなってきた。それまでも長距離走なんかで、そうなった経験はあったが、ダンスでは初めてのことだった。この時僕は、ひとつのことに気づいた。「ダンスは楽しい」。マラソンみたいな苦しい思いをしなくても、こんなふうになれるんだもん。

脳と体の気持ちよさの合体

ゲームは脳への刺激だ。例えばバーチャファイターをプレイしている時、脳はきっと長い間鍛練を重ねた格闘家でなければ体験のできないような、タイミングがぴたりとあって技が決まった瞬間に生じる快感を味わっているはずだ。コストパフォーマンスがめちゃくちゃいい。ゲーム機のスイッチをオンにしたり、100円入れたりするだけで、そんな体験ができるんだから。

が、結局それは、頭の中だけのこと（刺激は目と耳から）に過ぎない。せいぜい、その他に使っているところといえば、指ぐらいのものだ。体はほとんど使わない。だからゲームを長時間プレイしていると、肩がこったりしてくる。体をもっと使うようなゲームがあれば、プレイした時の快感はずっとすごくなるはずだ。そういう考え方が出てくるのは、もっともなことだと思う。

ということで「ダンスダンスレボリューション」である。実際にプレイしたことがなくても、ゲームセンターで見かけた人は多いだろう。遊び方は簡単、矢印で表示される画面の指示（↑↓→←）に合わせて、足元のステージのフットスイッチパネル（このページ右下の写真参照）を踏めばいいのだ。タイミングが合わないとダンスゲージは減少していき、0になったらゲームオーバーだ。「ビートマニア」の亜流という人もいるが、「ダンスダンスレボリューション」が根本的に違うのは、それが体を使うゲームであり、よって得点を争うということにプラスして、"見せる"という要素が加わっていることだ。各地のゲームセンターでは続々とこの「ダンスダンスレボリューション」のチームが結成されているらしい（例：下北組、幕張組）。

それらのチームは、高得点をめざして、あるいは、場合によってはそれ以上の比重を置いて、いかにしたらハデなパフォーマスができるのかということを研究するために、けっこうマジな感じの練習が重ねられていると聞く。

もちろんこれまでの体感系のゲームはいくつかあった。しかし、それらはどうしても「いかにもゲームです」という"なんちゃって感"が強く漂っていた。ここまで、頭の快感と体の気持ちよさのバランスが取れたゲームは初めてである。面白いものが出てきたものだと思う。見た目はけっこうマヌケだが、そんなことは気にしなくていい。他人なんて、あなたが思うほどには、あなたのことなんて気にしちゃいないものだ。

ここで初心者の方のためにアドバイス。最初は例えば同じパネルを踏む場合でも、なるべく両足を交互に使うようにすること。軸足を作ってしまうと、両足を同時に動かすようなステップが指示された時に、とっさに反応できないからだ。後は練習あるのみ。さあ、あなたもゲームの"革命"しよう。



プレイモードは3種類。"EASY"は何回ミスしてもOK 最後までプレイできる練習モード。"NORMAL"は、このゲームのメインモード。それよりもさらにハイレベルなステップを要求されるのが"HARD"だ。ゲームオーバーでガシャッと画面がしまる瞬間は、確かにちょっとバツが悪いが、そんなことは気にしない。誰だって最初はそうなんだし、プレイしている本人が楽しめたんならそれでいいじゃないすか。

取材・撮影協力／チルコポルト新宿店 ☎03-3264-7390

写真右：ドリーキャストマガジン編集部のウメちゃんとゲームライターのロンドン小林氏。はっきり言ってこの3人、D.D.R.にはまってます。
下：服飾系の専門学校に通う18歳と19歳の女の子3人組み。今日は買い物の帰りの立ち寄り。1人がD.D.R.が大好きで、他の2人を連れてきたらしい。





女子高生からサラリーマンまで、拡張する

D.D.R現象



①



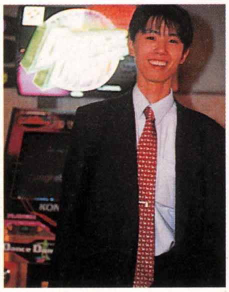
②



③



⑥



⑤



④

写真左上より下に：①インターネットで知り合い、2人でたまにD.D.R.を楽しんでる会社員と学生の2人組み。②下北沢を中心に活動するD.D.R.チーム「下北組」のメンバー、今日は新宿に出張。③彼女・予備校生と彼氏・大学生のカップル。写真右より左に：④サークルのコンパの帰り立ち寄ったという大学生・5人。D.D.R.のためにアルコールは控えめにしたという。⑤会社帰りのサラリーマン。ストレス発散に。⑥チルコポルトNo.1の腕前を誇る会社員24歳。RCAというチームに所属。

写真＝宇賀神善之



「ゴジラ・ジェネレーションズ」
DC
セガ
アクション
1998年11月27日発売
5,800円
「あつめてゴジラ」とのリンク機能あり

「都市破壊のカタルシス」

天野譲二（ライター　http://www.tky.3web.ne.jp/~omegaman/）

ゴジラといえば、ハリウッドで映画化されるほどの世界に冠たるメジャーなキャラクターであり、'99年で誕生45周年、未だ新作が作られ続ける文字通りの「怪物」だ（逆に言えば円谷英二を超える存在が未だ日本のSF映画界には出てこないという意味でもあるが）。

それほどの有名なキャラクターゆえ、ゴジラを利用したゲームは多々作られた。ゴジラが宇宙を舞台に轟天号やキングギドラと戦うアクションゲーム「ゴジラ」（ファミコン）、「ストリートファイターII」の喚起した対戦格闘ゲームブームに乗って、ゴジラやビオランテで対戦格闘を楽しめる「ゴジラ 爆闘列伝」（PCエンジン）、都市を破壊するゴジラを自衛隊で迎撃するシミュレーションゲーム「ゴジラ―列島震撼―」（サターン）といった作品である。

圧倒的なグラフィックスの都市と怪獣のリアル

そして今回、ドリームキャストのデビュー同時発売ソフトの一本として登場したの「ゴジラ・ジェネレーションズ」だ。本作のゲーム内容は4つのモードに分けられる。

「NORMAL GAME」は本作のメインであり、プレイヤーは怪獣となって各都市をひたすら破壊するゲームだ。選べる怪獣は平成ゴジラ、メカゴジラ（初代）。それぞれ体当たりと尻尾攻撃、そしてゴジラなら放射能攻撃と火炎攻撃、メカゴジラなら全兵器射出とスペースビームアイというような必殺技が用意されている。これらはボタン一つ一つに割り当てられているので、最近の格闘ゲームにありがちな複雑なコマンド操作は必要なく、シンプルで取っつきやすい。この怪獣を操ってプレイヤーはポリゴンの街やコンビナートを破壊し蹂躙していく。もちろん人間側も怪獣を倒そうと戦車やヘリコプターにジェット機、平成ゴジラの宿敵スーパーXまで繰り出して攻撃してくるので、それも叩き潰さなければいけない。最近のゴジラ映画は全国各都市を破壊巡業するのがお約束になっているが、本作では博多・大阪・名古屋・横浜・東京といった太平洋ベルト地帯しか出てこない。会津若松城や札幌時計台といった地元の名所を破壊したい人も多いのでは（笑）。このへんは是非追加マップデータを提供してほしいものだ。

ゲームをクリアするなど一定の条件を満たせば、初代ゴジラ、USAゴジラ、ミニラを選べるようになる。ここらへんのキャラクターはきちんとわけられており、例えばUSAゴジラは動きが早いが大股なので低い建物を取りこぼしがちといった差別化が図られていて、なかなか芸が細かい。もちろんBGMは伊福部昭と佐藤勝の名曲、鳴き声もオリジナルが使われており、マニアック。さらにクリアの度合いに応じて、「ジェネレーションズシアター」でゴジラ映画の予告編を鑑賞できるようになる。ちなみに「TIME ATTCK GAME」は、自衛隊の攻撃なしに都市破壊に専念できるモードだ。

そしてもう一つの大きな目玉が、「あつめてコロシアム」だ。ドリームキャストの新機能の一つに、単体で液晶ゲームを内蔵できる記録媒体のビジュアルメモリとゲームの連携が喧伝されているが、本作は'98年夏に先行発売されたビジュアルメモリを使った怪獣育成ゲーム「あつめてゴジラ」で育成した怪獣を戦わせて遊ぶことができる。ここらへんはドリームキャストの新機能を生かした部分なのだが、肝心の怪獣データがなくて遊べない人が多いのではないだろうか、と思っていたところ、データのダウンロードサービスができるようになったとのこと。うれしい限りだ。

怪獣による都市破壊というゲームはすでに「ランページ」といったゲームがあるように目新しいものではないし、怪獣の動きは遅いし（映画のゴジラやメカゴジラは空を飛べるんですぜ、笑）、プレイ中に勝手にカメラ視点が変わって見にくくなるし、と気になる点もいくつかあるが、ドリームキャストという圧倒的なグラフィック能力を誇るハードによって実現した都市や怪獣のリアルさ、無意味な制限や邪魔を気にせずにひたすら都市を破壊できるという展開はすこぶる爽快だ。実際最初は単調に感じ、ハードとキャラクターに依存したゲームかとも思ったのだが、慣れてくると毎日寝る前に都市を破壊するのが癖になっていたりする（笑）。怪獣好きなら、中毒性の高いゲームだ。





昔よく「～スペシャル」とかいう感じの枠組みで、ドミノ倒しのテレビ番組があった。丹念に並べられていくドミノをカメラが追っていく。途中で誰かが脚をひっかけ、ドミノの一部分が倒れてしまったりする。やり直し。努力と根気の世界だ。そして、クライマックス。並べ終えたドミノは、様々な仕掛けとともに、次々に倒れていく。創造が終わりなのではない。最後の破壊を見ることで、視聴者は納得するのである。何かを作り上げることよりも、壊すことが娯楽になることがある。例えばこの「ゴジラ・ジェネレーションズ」がそうだ。



都市を破壊せよ！

日本を破壊せよ！

文明を破壊せよ！

日本列島を北上し、次々に大都市を破壊していくゴジラ。その土地のイメージにマッチした空の風景が美しい。各都市のロケハンのためにのべ2000枚以上の写真が撮影されたという。東京タワー、氷川丸、名古屋テレビ塔、福岡ドーム、大阪城など、各地の名所が崩れ落ちる瞬間が快感だ。











『信長の野望Internet』
Windows95/98/NT4.0
コーエー
戦国シミュレーション
1998年11月17日発売
7,800円
CPU Pentium 133MHz以上/メモリ 24MB以上/要4倍速以上のCD-ROMドライブ/ディスプレイ800×600ピクセル以上、表示色数High Color以上/要TCP/IPによるSLIPPPPまたはダイレクト接続、28.8kbps以上の通信速度

人VS人は意外とのんびりムード 勝敗よりもコミュニケーション

文＝大王

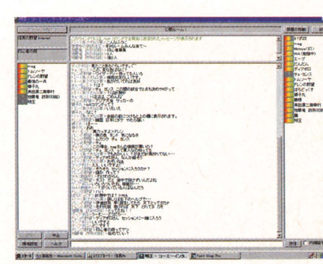


長時間遊ぶと料金が気になるインターネット。このゲームの場合、時間設定し決着がつかなかったら戦功ポイントで勝敗を付ける。領地、戦闘結果、建造物新設、人気、コマンド入力の早さで決まる。

ソフトバンクという会社にいると、インターネットやデジタル衛星放送は産業革命以来の革命（情報革命）である、とよく聞くことがある。たしかに会社はそのためのインフラ作りに躍起になっているし、そうなのかなあと思うこともあるが、こうやって秀丸レベルで原稿を書いていると、「なかなか……」と思ってしまうのも確かだ。もちろんインターネットは情報検索によく使うし、仕事でBBSをのぞくこともあるし、暇な時は趣味に走るし、大変便利なメディアであることは認識している。ただ、ゲームに限ると、ぞんざいな扱いをしてもなかなか壊れないコンシューママシン、スイッチ一つで起動できるゲーム機というものは、どう考えても有利。しかも、これでもかというくらいにソフトは毎週発売されているし。

　はっきり言って、一部のソフトをのぞいてインターネットゲームを認めていません。というかイヤなんです。かなりマシンスペックとか通信環境の差がモノをいうし、とにかく人と争うことが嫌いな羊のような僕としては、あの殺伐とした戦いは性に合わないんだね。しかも国産もの少ないし。英語ダメだし。ダウンロードするようなゲームだと、とてもとてもパッケージソフトを見慣れている身にはつらいし。そんなイメージだったわけ、ネットゲームって。

　そこで登場するのが信長だ。はっきりいって誰でも知っているソフト。手を変え品を変え、毎年バージョンアップしてきたPCソフトの雄だ。



昼間から参加者の多いチャットルーム。いろいろのぞいて仲間を探す。

これがインターネット対応となり、しかもこれまでの信長の流れとは逆に、およそ信長らしくない「とにかく速攻！」「内政なんかしてるヒマねー」「領土拡大」というソフトになってしまったが、それでもなお、戦国もの、信長ものは戦国オタクに訴えかけるものがある。僕が参加しているのはほとんど初心者レベルのセッションでしかないが、ここに参加するゲストプレイヤーたちは、多くの場合ひきょうな手など使わない。チャットルームを見てもそう思うが、意外といい人が多いようなのだ。勝負自体はシビアだが、人を応援する余裕もある。これが上級者のセッションともなれば虚虚実実の駆け引きもあるのだろうが、基本的にはフェアな戦いが繰り広げられている。これぞ信長ユーザー。やる前はちょっと心配してたんだけどね。初心者囲んでボコボコやるのかと思って。よくいるから、チャットでわざと挑発するヤツ。ま、信長ユーザーにそんなやついないから、いいけどね。今日もやるぜ、仕事中に！



「ポケットファミリーGB」
GB
ハドソン
育成コミュニケーションゲーム
1998年8月9日発売
3,980円

「家族の肖像」

文＝飯田斬九郎（無所属トップ屋）

'95年の冬、六本木某書店前で街頭インタビューされたことがある。『BARFOUT!』とかいうインディーズ系の雑誌で、テーマは〝ファミリー〟だった。後にそれが記事になった号を見てみると「オレと仲間達ゃ血縁関係を越えた絆でつながってんだぜ」と主張するオシャレな人々の紹介記事の一環（オマケ）であることがわかったが、カメラを向けられたりメモを取られている間は、両親が離婚した経緯などを懇切丁寧に説明したものである。記事にはまるで反映されていなかったアンケート用紙の質問項目の1つ「家族のイメージを色や形で表してください」には、たしか〝無色で輪郭線だけの四角形〟と記入した。そして、ゲームボーイカラーが発売されるすこし前の'98年8月、まさにそういった四角形の中に映し出される〝ファミリー〟を見守ることになる。

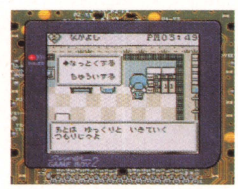
●

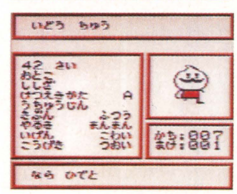
カートリッジに時計機能内蔵！　内蔵スピーカーから呼び出しのアラーム音が鳴る、しかもカートリッジがゲームボーイ本体にささっていなくても！　さらに赤外線センサー部でカートリッジ間の各種データのやりとりが可能！　とまあ「ポケットファミリーGB」は、ゲーム情報誌の小さな紹介記事からもただならぬソフトであることを十分に感じさせてくれた。〝世話やき大家さんとなってファミリーの面倒をみよう！〟というのが、このソフトのおもだったテーマのようである。プレイヤーの持ち家に住むファミリーの面々は、ゲームボーイ本体電源のオン／オフを問わず、24時間サイクルで現実世界と同じように生活している（ただゲームの中では1日の経過＝1年の経過として扱われるため、生まれたばかりの赤ん坊が1カ月後には三十路突入、2カ月後には還暦を迎えるというシュールさも同居している）。彼らの姿や性格や職業はプレイヤーの干渉の頻度やその方法、または水面下（地表下？）で進められる〝大家業代行ロボ〟の地道なレベルアップによってさまざまに変化し、アルバム＝職業タイプ別リストに次々と登録されていく。この、アルバム埋め作業が本ソフトの旨味の部分であることは「たまごっち」や「ポケットモンスター」のブームを横目で見ていただけの人種にも察しがつく。しかし、私の最大の関心事はそこにはなかった。

このソフトに登場するファミリーは、一見、電子ペットたちと何ら変わらないように見える。しかし〝愛情のアクセサリー〟あるいは〝疑似・実験用マウス〟とでもいうべき後者は、プレイヤーの過度の干渉なくしては存在自体が成り立たない。また、グラフィックの表現力の向上などで、一見、生き生きとして身近な存在に感じられるRPGの住人たちも、詰まるところはプレイヤーの目の前だけでそれらしく振る舞っている〝シナリオの奴隷〟に過ぎない。ファミリーが上記の連中と決定的に違うのは、プレイヤーの主観視点やゲーム開発者の意図なしでも自らの人生をまっとうできる〝逞しさ〟が備わっていることであり、ファミリー内の関係が緩やかかつ有機的に変化していくことの〝ドキュメンタリィ性〟が感じられることにあるのだ。

実際、彼らは、プレイヤーの視線を意識しない。電話で会話する時にしても、〝受話器の向こう側にいる話相手〟としては意識するものの、受話器を持つ彼の後ろ姿に注がれる視線には、まるで無自覚である。それゆえに、このソフトを接続して本体電源をオンにしたときのゲームボーイの液晶画面は、現実とゲーム世界をつなぐ窓といった生易しいものではなく、ある住居にとりつけられた隠しカメラとして容赦無く機能する。このときプレイヤーは、家庭という〝プライパシーの最後の砦〟を一方的に侵犯する側としての優越感を無意識のうちに体験するのだ。誰しも大なり小なり秘めている〝覗き願望〟を刺激する悪趣味さが「ポケットファミリーGB」の隠し味、など評したら、開発者に嫌がられてしまうだろうか？

ちなみに現在、私はこのソフトで遊んでいない。ある日突然、大暴走（猛スピードで家族構成が変化していくという壮絶なものだった）をおこして以来、正常に作動しなくなったからだ。もしカートリッジが故障したのでなかったとしたら、私のよこしまな視線が注がれていることに耐えられなくなったファミリーが、心の平安を求めてどこか遠い世界へお引っ越ししていったに違いない。





自分でファミリーの面倒を見なくなってからは、通信でお宅訪問や家族対抗バトルを何度かやりあった友人Kの家族の様子をときどき見せてもらっている。不幸にも（？）、Kのファミリーは宇宙人一族にのっとられ、なんだか違うゲームになっている。今、この本を読んでいて「ポケットファミリーGB」を持っている小学生の皆さん、今度、お父さんやお母さんと"家族のありかた"について話し合ってみてはいかがですか？

四季のドラマがアニメーションの可能性を見せる

文＝佐久間 亮介

革命的。「やるドラ」を一言で述べるならば、これが一番しっくりくる言葉であろうか。本来、ひとつの物語を映像と音響、2つの要素で語るメディアであるアニメーション。全4作で構成される「やるドラ」シリーズは、それをゲームという媒体に取り込むことによって従来のアニメーションの枠組みを取り払い、新たな可能性を提示するに至っている。映像とゲーム——2つのメディアが融合することで拓かれた可能性とその魅力とは何か——。

開拓された可能性とは

四季をテーマに4作それぞれが独立した物語を展開する「やるドラ」。だが、その根底にはかならず「記憶を失った少女」「恋愛」という共通のキーワードが秘められている。いってみれば本シリーズはアンソロジー、もしくはオムニバス作品であり、この4作は「やるドラ」という1冊の本に収録された4本の物語であると捉えるべきなのだろう。

たしかに本シリーズは、同一のキーワードを用いてる4作がどのような物語を見せてくれるのかを楽しむのが基本的な遊び方となる。だが映像や活字などのメディアを用いたオムニバス作品群と決定的に異なるのは、本シリーズがインタラクティブな要素を重視されるゲーム媒体で展開される点である。受け手であるプレイヤーの操作に対して、物語を語るソフトは何らかのリアクションを返さなくてはならない。場合によっては物語展開を変化させなくてはならないこともあるだろう——物語性の強さを謳うゲームであるならば、そうせざるをえないのが現状だ。それが受け手となるプレイヤーが求めているリアクションなのだから——。これは活字や映像媒体では、まずあり得ない要素である。

「やるドラ」シリーズは、それぞれの作品に様々な物語展開と、複数の結末を盛り込むことで、プレイヤーの操作に対するリアクションを実現している。物語中の随所に用意された複数の選択肢から、プレイヤーが自分の好みに合わせたものをチョイスすることでその後の内容を変化させているのだ。かつてスーパーファミコンが生み出したサウンドノベルと呼ばれるゲームジャンルが創造した手法と同一のものである。

ここで「やるドラ」シリーズは新たな挑戦を試みている。文字と挿し絵にあたる静止画を物語の表現手段として用いていたサウンドノベルとは異なり、ドラマ全編に音声と動画によるアニメーションを導入したのだ。それもゲームにありがちな、背景やキャラクターの一部が申し訳程度に動くアニメ処理ではない。映像メディアとしても十分に通用するクオリティのアニメーションを持ってきたのである。選択肢によって物語が分岐し、様々な展開が存在するということは、それらに対応した映像を個別に用意しなくてはならないということ。その労力は通常のアニメーション作品と同等か、それ以上のものであろう。「やるドラ」は映像メディアと比較しても見劣りすることのないアニメーションを用意した。そして、動画という観点では見劣りしていたコンピュータゲームの歴史に、記念すべき一歩を記し、ゲームの新たな可能性を提示したのだ。



春をテーマにした「季節を抱きしめて」。ヒロイン・麻由は、桜の樹に宿る妖精など、プレイしだいで様々な役どころを演じることになる。



「ダブルキャスト」
PS
やるドラ
1998年6月25日発売
4,800円
デュアルショック対応（振動のみ）



「季節を抱きしめて」
PS
やるドラ
1998年7月23日発売
4,800円
デュアルショック対応（振動のみ）



「サンパギータ」
PS
やるドラ
1998年10月15日発売
4,800円
デュアルショック対応（振動のみ）



「雪割りの花」
PS
やるドラ
1998年11月26日発売
4,800円
デュアルショック対応（振動のみ）

「ダブルキャスト」のヒロインである赤坂美月。二重人格と夏をテーマに、奇怪な事件を解き明かしていくサイコホラーが展開される。選択肢のチョイスによって、主人公と美月の関係が変化していくのが特徴である。



要所要所にて主人公の行動がいくつかの選択肢として提示される。この中から好きなものをチョイスし、ゲームを進めていくのが「やるドラ」シリーズの基本的なプレイ方法。もちろん決定した選択肢によって物語の展開は変化し、動画や音声も流れに沿ったものになる。展開のバリエーションもさることながら、その動画のバリエーションと使い方はたいへん素晴らしい。





インナミとミキはやるドラをこう見る

「ラ・ドルヤ」MCのインナミとミキの二人に「やるドラ」の感想を聞いてみた。



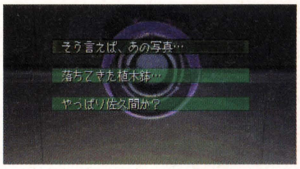
インナミ 最初に驚いたのは「ダブルキャスト」と「季節を抱きしめて」を見せられた時。えっ？こんなアニメのなんてできないよって思った。
ミキ グッドエンディング見てないんですよ。え、途中からやり直さないほうがいいんですか？ どうせなら自分のデータを入れたいです。主人公の性別は女、とか。
インナミ 2つ3つの選択肢から選ぶんじゃなくて、もっと自由に行動してみたいよね。

視聴者参加番組「ラ・ドルヤ」

フジテレビ系で放送していた視聴者参加型インタラクティブ連続アニメ。テレゴングにより視聴者が選択肢を選んだ。濃いファン層に受け入れられたとは言い難いが、深夜枠でも希な高視聴率を収めた。



ヒロインとの関係を左右するようなものに関してはシビアな選択を強いられることになる。どの話でも、かならずヒロインと恋仲になれるわけではなく、むしろ彼女たちとうまくいくことのほうが難しい。こういった選択肢のチョイスを重ねていくことで、30種類以上ものエンディングから相応しい結末を迎えることになる。しかもその大半がバッドエンド。すべての謎が解かれ、物語が完結するエンディングはわずか数本しか存在せず、それらにたどり着くのは至難の業だ。

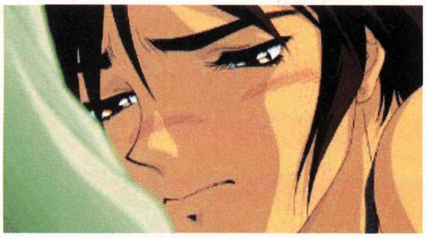












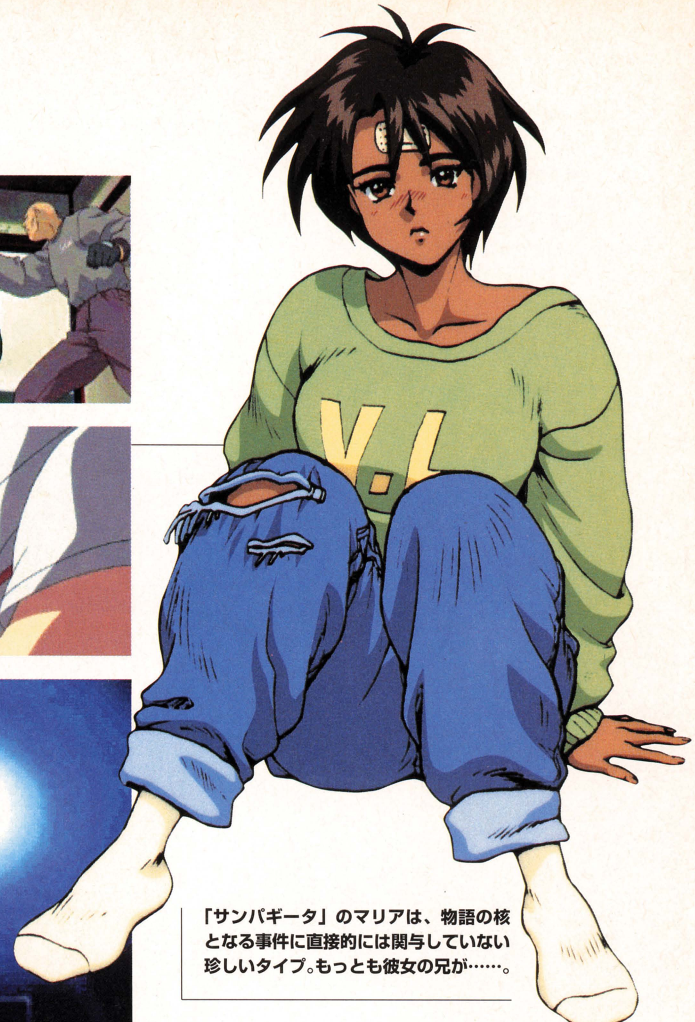








残虐シーンをしっかりと描写しているのも「やるドラ」の特徴。作品によってはヒロインの手で、主人公が殺されてしまうシーンも存在する。これらにより、ドラマに緊迫感が与えられ、物語にメリハリがつけられているのだ。アニメーション作品にありがちな遠回しな描写でお茶を濁すことなく、それまでに築いてきた登場人物たちへの感情移入を損ねないようにとの配慮からであろう。好感のもてるスタンスである。

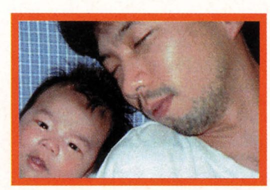


「サンパギータ」のマリアは、物語の核となる事件に直接的には関与していない珍しいタイプ。もっとも彼女の兄が……。

ゲームならではの映画的手法に拍手

（シナリオライター：手塚一郎）

「アランドラ」「リング・オブ・サイアス」（いずれもPS）のシナリオを担当。親バカ(↓)。



驚かされたのは、同じアニメーションを使いながらも別の音声によって、異なるシーンを創出している点だ。従来のアドベンチャーゲームでいうところの「流用のきく一枚絵」を、アニメーションに置き換えている——と、言葉にするだけならとても簡単だが、もし練り込みが浅ければ破綻するのは目に見えている。その点を一定レベル以上でクリアしているからこそ、プレイしていて凄みが感じられるのであろう。これは、じつに革新的なことだと思う。映画の編集の手法のひとつ「モンタージュ」をアレンジしたこの演出方法は、きちんと確立されれば、ゲームというものを大きく変える可能性を秘めているのではないかと感じる。









ひとつのアニメーションを状況に応じて使い分けている点にも注目。ヒロインが振り向き、徐々にズームして表情のアップになるようなシーンがあったとする。展開によってはこのシーンが、ヒロインが振り向いた時点で止まり、そのまま会話が入る場合もあるのだ。単なるムービー再生ではなく、PSでアニメーションを制御するからこそ可能な手法だ。



定まらぬ視点こそ「やるドラ」最大の欠点

「やるドラ」最大の欠点は、一人称視点で描かれたアニメーションと、三人称視点でつくられたものがゲーム中に混在する点だ。普段は主人公の視点で描かれていたものが、ヒロインとの絡みやアクションシーンになると、途端に第3者の視点でアニメーションが展開される。が、4作目である「雪割りの花」ではこの問題点を、物語自体は主人公の視点で語り、アニメーションは三人称で描くスタイルで解消している。「やるドラマ」という本シリーズにとっては、これが主人公や登場人物に感情を移入しやすい、もっとも自然なかたちなのではないだろうか。



ある意味で被害者的な立場の花織。彼女を救うために嘘を積み重ねていくという異色の物語が「雪割りの花」の魅力。特異な緊張感をもつ物語だ。

制作手法が革命をもたらす

何もなみなみならぬ労力を費やしているだけで、本作が革命的だと評しているわけではない。もっとも素晴らしいのは、物語展開に沿った形で、あるシーンのアニメーションから一部をカットし、まったく別のシーンを構築している点こそが最大の焦点だ――詳細については右ページの解説を参照してほしい。

CGによるデジタル処理が多用される近年のハリウッド映画では、まず絵コンテの段階で、どのカットのどの部分をCGによって修正、もしくは付け足すかを綿密に考慮したうえで、フィルムの撮影がはじまる。これは撮影時に余計な労力を省くだけでなく、デジタル処理が施された部分と元のフィルムを違和感なく融合させるためだ。たとえば霧が立ちこめる森の中のカットをつくるのならば、平原を撮影したフィルムに対して木々と霧をCGで付け加えるよりも、実際の森を撮影したものに霧だけを加えたほうがリアルな映像が完成するのだ。何もかもをCGで補完していたのでは費用もかかり、かつ作業効率も非常に悪い。さらにそれでリアルな映像が得られるという保証もないのである。

これに似たようなことが「やるドラ」におけるアニメーションの扱いかたにも当てはまる。まず分岐も含めたすべてのシナリオの流れを決め、さらにプレイステーション上でアニメーションをどこまで制御できるかを把握する。そのうえで実際に必要な動画を選出、作成しなければ、同一のアニメーションでありながら、PSにその一部をカットした状態で再生し、さらに物語の流れに合わせた音声を出力することで、まったく別のシーンとして使用するような演出は到底不可能だ。メインストーリーのみしか決まっていない段階で動画を制作したのでは、シナリオとアニメーションがここまでしっくりと噛み合うことはないだろう。メインストーリーにヒロインが涙を流すシーンが存在しないとしよう。極端な話をすれば、このシナリオしか完成していない状態で動画をつくってしまうと、たとえ選択肢による分岐でヒロインが泣くようなシーンに変わったとしても、しっくりとくるアニメーションを表示できないことになる。様々な要因によってシナリオ、ゲームシステムの構築、グラフィック作成といった、すべての作業を同時に進めていかねばならないゲーム業界に、「やるドラ」は映像メディアの制作スタイルを導入したことを伺わせてくれる。これが本シリーズが革命的であると評する理由である。

とはいえ、本シリーズにひとつも欠点がないわけではない。中途半端な視点でゲームが進んでいくこと、メモリーカードを用意しないとエンディングを見るたびにゲーム中にもたらされる変化を楽しめないこと、共通のキーワードを反映した物語であるがゆえに作品間で似通ったシチュエーションが登場することなどである。だが、これらの欠点は本シリーズが作品を重ねていけば間違いなく改善されたはずだ。その証拠に4作目である「雪割りの花」では、視点の問題については解消のきざしを見せている。四季をテーマにしているため、4作でシリーズを完結するとの意図はわかるが、ぜひとも新たなテーマと共にシリーズを再開させてほしいところ。それが4作品すべてを楽しませてもらった1プレイヤーとしての僕の感想である。「やるドラ」の進化した姿を見せてくれ！

常識をすべて覆した格闘ゲーム コンシューマで真価を問われる

文＝渋谷哲也



『エアガイツ』
PS
スクウェア/ドリームファクトリー
3D格闘アクション
1998年12月17日
5,800円

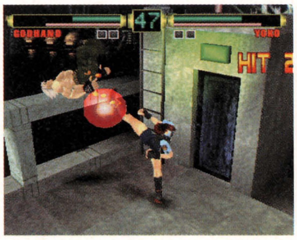
それは去年の今ごろ。ゲームというモノに飽きた自分がいた。仕事としてやっていた「鉄拳3」にも完全燃焼するだけのモチベーションを持てずにさまよっていた……。ゲーム本来の楽しみは何か？　なぜ、自分は格闘ゲームをプレイしてきたのか？　仕事が一段落したとき、ふと考えてみた。

そもそも、何故格闘ゲームはヒットしたのか？　これだけのムーブメントを起こしたには何か理由があるはずだ……。

ヒットの理由として一般的に考えられるのは、格闘ゲームは「人間が本来持っている闘争本能を刺激する」ということのほかにも、「1対1という競争心を煽るから」などなど。さまざま考えられる。だが、自分としてたどり着いた結論は、「人間の動きに近い」ということであった。格闘ゲームはアクションが多い。逆に言うなら、行動範囲が広いということだ。

格闘ゲームが登場する以前のアクションゲームといえば、攻撃とジャンプ。それに付随する動作が少々といったところ。それが、格闘ゲームは一気に倍増した。単純にいうと、相手を攻撃する手段が増えただけなのだが、人を動かすアクションゲームという意味では、最高峰の動作数を誇るだろう。キャラクターに多くのパターンを持たせることができるということは、プレイヤーに与えられた選択肢が増えたということ。一定のルーチン上で動いているCPUには限界が見られた一方、無限のパターンが展開される人間同士の対戦が、我々プレイヤーを虜にした。

そして、ゲームでの表現がスプライト中心の2Dから、ポリゴンを使った3Dへ進化したのも、より人間に近い動きへと近づくためではないだろうか？　2D格闘ゲームは逆に型にはまり、娯楽性を求めているのは残念ではあるが……。





フィールドを自由に動き回れる、その快感。クエストモードでは、そのシステムを踏襲して、1対多勢のアクションRPGを実現している。

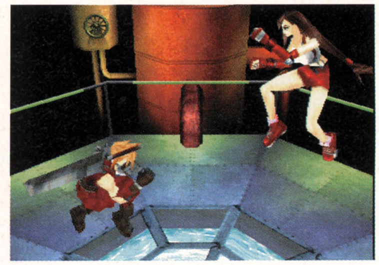
人間の動きの再現

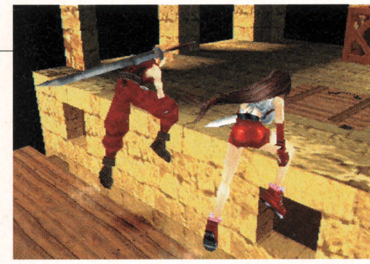
3D格闘ゲームはある種、アクションゲームの究極の形といえるだろう。我々人間が可能とする動きに限りなく近づくという、那由多の可能性を秘めたジャンルなのだ。3Dで描画が可能になった今は、どんな表現でも可能である。格闘ゲームでは画面上で同時に出現するキャラクターが少ないことから、1つのキャラクターのモデルも、ポリゴンを多く割いて作ることができる。マシンパワーの限界に近いレベルで、モデルを作ることができるのだ。そのため、格闘ゲームではキャラクター性を出しやすいという特徴もある。また、3Dになったことにより、モーションという概念が生まれた。前述のキャラクターモデルの各部位に動かすデータを与え、そのキャラクターに魂を入れる。攻撃のモーションは実在するものを使うなどすれば、現実のものに近づいていくことができる。

著名な格闘ゲームのコンシューマ版には必ずといっていいほど、ハイエンドのモデルを使ったムービーが挿入されているのは、やはり人間の動きを作りやすいという意味からではないだろうか？　人間の動きに近づいていく。この難しいテーマを、ゲームというメディアで一番追いかけやすいのが3D格闘ゲームなのだが、実際に登場する3D格闘ゲームでは、核を担うシステムが一向に変わる気配がなかった。自分と相手との間にあるはっきりとした1本の見えない軸。結局は橋の上で戦っている感覚しか味わえないものばかりであった。付随するシステムで横へ移動する動作もできるのだが、結局は付加されたモノでしかない。アクションとしての進化はここ数年で止まっていた。

前進、後退、ステップイン、バックダッシュ、ジャンプにしゃがみ。基本的なアクションはこれだけで足りてしまう。結局、発展したのは技のタイプ（系統）ぐらいだろう。根本は何も変わっていない。結局、それが、自分から格闘ゲームを遠ざけた理由だ。対戦の駆け引きなどはゲームごとに異なるが、技を覚えてしまえば、そこそこに遊べてしまう。ハードは進化し、グラフィックは向上して、付随するシステムがそれぞれに追加されるだけ。そんな、マン







方向キー＋4つのボタン。これだけでさまざまなアクションを可能にしている。走る動作、段差を上る動作、人間の動きを今まで以上に再現している。自由に動ける……その感覚を味わえる様になるまでの時間は半端ではない。

ネリ化したゲームは既に自分は求めてなかった……。

昂ぶりを感じるゲーム

昔のゲームは、初めて出会った時に感動があった。もちろん、それぞれのゲームには独特の楽しさがあり、また新たな心意気で望んでいた記憶があった。ここ最近、そんな気持ちの昂ぶりを抱いたゲームに出会っていなかったのだ。

結局、自分が求めていたのは、今までとは違うゲームだ。そんな、時の流れが止まったかのような時代の中で、久方の昂ぶりを与えてくれたゲームがこの「エアガイツ」である。AMショー、及びロケーションテストから、光る何かを感じていたこのタイトル。今までとは違う……。そのひとことですんでしまうのだが、ありとあらゆる意味で、斬新な試みが施されている。起伏のあるフィールド、オリジナリティのある必殺技など、とにかくいろいろなことなことができる。基本として、全方向に動くことができる概念だけでも、自分を満足させるものであった。

走る、歩く、転がるなど、アクションの多さ。それがすべて全方位。今までの格闘ゲームから飛躍して、行動可能な範囲が一気に広がった。サイドへの移動も、今までのゲームのようにステップというレベルではない。本当の意味で全方位に動けるようになっているのだ。俯瞰という視点が幸いして、自分の動きが手に取るようにわかるのが嬉しい。

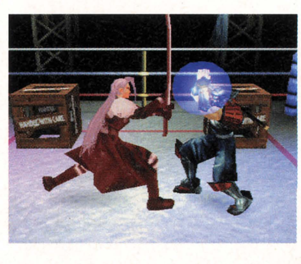
自分のお気に入りである三島とハンというキャラクターは、マイン（地雷）や特殊ホーミング弾を使った時間差攻撃を使う。これは他のゲームでは味わえない戦法である。実際、やりこんだ人間のみ可能なテクニックも多種存在するのも事実。本題とは反れるが、格闘ゲームの要素に加わった必殺技の概念との融合も、このゲームならでは快感である。このエアガイツにおける戦いの駆け引きは、明らかに独自のものである。残念なことに、到達点は非常に高く、そこまでのレベルにたどり着くまでにはかなりの時間を要する。これも、またエアガイツがアーケードでイマイチの人気であった理由だ。

新しさ故の難解さ

また、エアガイツの特徴のひとつが、確定と呼ばれる要素がほとんどないことである。連続技も地上であれば、インタラプトで反撃ができる。空中でも空中受け身を取ることで、被害を最低限に押さえることができる。常にレバーとボタンから手を離せない緊張感。それはエアガイツでしか味わえない快感だ。

ただ、惜しむらくは、一般プレイヤーや今まで格闘ゲームをコアに遊んできたプレイヤーがついていけなかったこと。その理由はおそらく、操作が難しいということだろう。人はよく「複雑でわからない」という。それはただ単に、長く続きすぎた、格闘ゲームの流れに囚われ過ぎてしまっただけなのかも知れない。あまりにも唐突に現れたそのゲームに、駆け引きの楽しさもわからない状態だ。1コインで数分しか遊べないアーケード市場では、楽しみを模索する時間があまりに足りなかっただけだ。

PS版ではFFⅦキャラが追加されたことにより、今まで格闘ゲームに触れたことがない人でも触る機会が多いだろう。他に類を見ないタイプのゲームということでは、ある意味、全員が同じスタートラインに立っている状態であること。アーケードとは違い、家でじっくりやり込むことができる。家庭用を買って遊んでみたユーザーがどのような判断を下すか。その評価こそが、このタイトルの真の評価が決まるときである。





白刃取りなど、受け身側も可能な要素も多い。箱を使った駆け引きも他のゲームでは味わえない。すべてはエアガイツの世界に溶け込むまでが勝負だ。



「最終電車」
PS
ハイパーノベル
ヴィジット
1998年2月26日発売
5,800円
メモリーカード(3)

“本当に”どこへ向かっているのかわからない、最終電車の大暴走!!

文＝秋山ぞんび

冬である。暖房の効いた電車の中、心地よい振動についウトウトしてしまい、気づいたら降りる駅を通り越していた……なんて経験は誰にでもあるのではないだろうか。何を隠そう、この「gM」でお世話になっているイラストレイターも先日このパターンにはまり、編集部に向かったつもりが、気づいたら正反対の最果ての駅にいたんだそうで、「起きたら知らない駅にいたんで泣きそうになりました…」とのことであった。いったい地下鉄半蔵門線を何往復したんだ、カルメン伊藤…?!

とまぁ、ヨタ話は横においておいて、今回の主題は「気づいたら知らない場所に運ばれていたりする」電車のもつ魔性、ではなくて、PS用サウンドノベル「最終電車」である。

この「最終電車」、主人公が乗り合わせた地下鉄の最終電車内でストーリーが展開するという形式の、舞台限定型のサスペンス仕立てとなっている。お話のバリエーションには定番のホラー・サスペンスあり、災害パニックものありと、それなりにバラエティに富んでいて、まぁ、それなりに楽しませてくれるものではある。あくまで「それなり」という点がポイントだったりするわけであるが……。

ところが! ところがなのである。この「最終電車」、その懐に実におそるべき牙を隠し持っていた……。

ある日、私が本当に何気なく「最終電車」で遊んでいたと思ってください。ハッキリ言って、原稿待ってる間のヒマつぶし。こういう時、基本的にボタンを押してるだけでサクサク進めることのできるサウンドノベルって、けっこう重宝するんだよね……なんて話はどうでもいいわけであるが、とにかく「最終電車」で遊んでいたと。

そして、何回かエンディングを見て、プレイスタイルもおざなりになってきた頃、それは起こった……。

いつの間にか、硬質なタッチだった背景のCGが、幼稚園児の落書きレベルの絵に変わっている(!)。話の流れもだんだん怪しくなってきて、地下鉄構内で展開していたはずのストーリーが、いつしかSF宇宙ものという雄大なスケールに拡散していく……って具合。これにはマジであせりましたね、わたくし!! それまでの展開が、わりとお約束パターンばっかりだったことも手伝って、この変化には「まさに不意を突かれた」という感じ。おまけに、サウンドノベルではお約束の行動選択肢にも、なんだかイッちゃってる内容の項目が追加されてるという念の入れようだ。一例を挙げると、主人公の仲間に、保護されるべき弱者的存在として「智道」くんという少年がいるのだが、いつの間にやら「智道を殴る」「とりあえず智道を殴る」といった選択肢のオンパレードになっている、というありさまなのである……。

さっきまでの、凡庸……じゃなくて(!)、きわめてオーソドックスなストーリーはいったい何だったのか?! オレは、サスペンスの王道をいくサウンドノベルをプレイしていたのではなかったのか……?! この、コワれた世界観はいったいどうしたことなのか……?! と、ここまで考えて、ハタと気づくわけである。「この感覚、何かに似ているような……」。

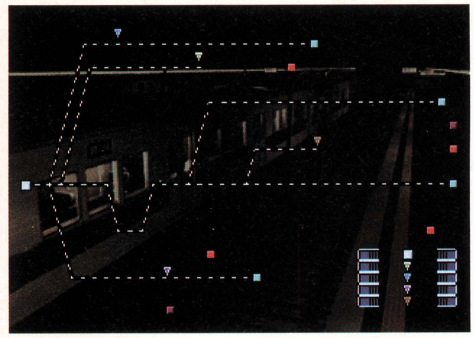
そう、これって、電車に乗り過ごし、見たこともないような駅にいる自分に気づいてハッとなる、あの瞬間にソックリなのだ。

ゲームをしているとき、プレイヤーは多かれ少なかれ、その「ゲーム」がカバーする「首尾範囲」を必然的に意識しているはずである。「純愛」シミュレーションをプレイしているのであれば、「あこがれの彼女」が肌色系のグラフィックで腰を使ってくることは「まずない」のであり、「シューティング」をプレイしているのであれば、戦闘機パイロット同士が肉弾戦を繰り広げ、コンボの応酬…という事態にいたる可能性も「まずない」わけだ。そうした、あ



誤解のないように言っておくが、「最終電車」の本筋は、このリアルタッチのCGを見てもらえばわかる通り、あくまでもマジである。





基本的に「最終電車」のストーリーは、主人公の乗り合わせた地下鉄の最終電車が、なぜかノンストップで突っ走り始めるところからスタートする。運転士は、そして車掌はどうしているのか……というサスペンスである。セーブデータを路線図風に処理することにより、話の分岐が理解しやすいように配慮している。ちなみにヴィジットは2月、ハイパーノベル「19時3分　上野発夜光列車」を発売予定。

変身!! 5人そろって……の「最終戦隊」編







あの「かまいたちの夜」以降、サウンドノベルにおけるグラフィックの定番となった、登場人物たちのシルエット。人を殺したりケンカをしたりと、これまでもさまざまなアクションを見せてきた人物シルエットだが、私は断言する。ここに登場する5人がとっているポーズが、サウンドノベル史上、もっともバカだと…。

ついに話は宇宙へ……の「銀河鉄道」編







停車した地下鉄の外に、なぜかUFOがっ……!!　とまぁ、いきなりこのあたりからアレなテイストが炸裂するお話「銀河鉄道」編。小生意気な少年・智道くんは、とにかく全編、殴られまくり。そしてこのストーリーがどういう形でエンディングを迎えるかは……内緒にしときましょ。(言っとくけど夢オチを超えてます、コレ)。

る種のお約束を、いとも簡単に突き破ってしまう「最終電車」のアナーキーぶり…。調べてみたところ、この「最終電車」においては、このように作品の世界観をブチ壊してまで「もうひとつの何か」を追求していると思われるストーリー分岐が複数存在していることが判明した（上記はその一例）。とくに「銀河鉄道」編に出現する「しばらくお待ちください」のテストパターン映像など、おそらくSCEの規制、内角ギリギリ一杯というところではないか（シャレのわからん人間がここでリセットかましたりするしね）。

こうまでして「最終電車」開発スタッフが追求しようとした「もうひとつの何か」が何であったのか、それはわからない。が、この「最終電車」が、ボンヤリとプレイしている人間を、（ごくたま〜に）想像を絶するようなゲーム世界に運んでいくことがある、という点だけは確かだ。

ちっぽけなゲームの「お約束ごと」など、軽〜くハジキ飛ばして夜の闇を疾走する「最終電車」。今夜あたり、あなたもキップを手に入れてみる、というのはどうだろうか……？

補足：開発者に「なぜ智道少年は、あそこまで執拗にイジメられなければならなかったのか？」と聞いてみた。回答は以下の通りであった。

「彼、ねちっこい性格ということで、いちいちセリフが長いんですよね。で、こいつのせいでテキストが多くて面倒くせェじゃねェか、と……」。

売り上げ本数よりも記憶に残るゲーム。
極私的ゲームソフトガイド

私家版ゲーム大賞'98

去年一番楽しんだソフト、この一本！

人が何と言おうと、
自分が選んで楽しかったソフトが一番だ。
タレント、映画監督、ライターなどが選んだ
'98のベストタイトルを発表！
文章で'98年のゲームシーンを振り返る。



パラッパラッパー

絵のセンスや音楽が楽しい

タレント　清水ミチコ

午前中ほど、ゲームをやるのに似合わない時間帯はない、と私は思います。

テレビもピアノもカラオケだって、別に午前中から見ても、やっても平気。

なのに、ゲームだけは、ぜったい夜で、どんなにヒマなお休みの日でも、「夜まで待ち」たいもんなのです。

どんな種類のゲームを買っても、つければ最初に「シャラーン!」という音といっしょに、会社の名前が出てきますが、あの音がもはや「おまたせー!」と夜のカーテンの幕開け演出のように私には聞こえるのです。

私がゲームにひかれるところは、やっぱり自分の指先のひと押しによって、瞬時にサッと変化してくれる





天誅

適度にプレイヤーを束縛しないゲーム

映画監督　園 子温

僕は、どちらかというと何に関しても新作に即、飛びつくというよりかは、しばらく放っておいて評判などを周囲から聞きつつ、安くなった頃に近寄っていく、というような人間ですので、ゲームに関しては特に、値段もバカになりませんので、新作はよっぽどでない限り、すぐに買いません（ちなみに、今年は「バイオハザード2」くらいでした）。たいていは、中古で買います。映画料金が高いからと、学生時代はよく名画座で新作二本立てとか観たものですが、あれに近いもので、実際、「今年の映画ベスト10」とかを作ろうとすると、昨年の映画やら、もっと古い映画まで勘違いして、入れてしまう。それに近いと思います。実はどれが今年のだか、ゲームに関してはさらにさっぱり、ワカラナイ始末でありまして、ここはもう、キッパリ「自分が今年やってる面白かったソフト」という基準で書かしてもらいます……。

ホラー方面に目がない私としましては、「バイオ2」が出たことが、今年の最も大きな事件でありましたが、皆さんは……どうでした？ 絵もキレイだし、ストーリーも良いのだけれど、シナリオに動かされすぎで、自分で動いている気になれないのが、前作との大きな違いだった気がする。勿論、シナリオから、はみだせる訳などないのだけれど、まるで自分の意志で選択し、ストーリーを切り開いてかの如く、錯覚させてくれないと、ゲームに労働させられている感じになってしまうのです。「2」は、「映画っぽい」ゲームの頂点ではあるとは思いますが、映画ではなくゲームであることを忘れがちな最近のゲームの悪しき傾向にあった事は、否めません。

僕は、ゲームは、ストーリーより

「天誅」
PS／SME／1998年2月26日発売／5,800円／アクションアドベンチャー ©Sony Music Entertainment (Japan) Inc.



「画像」。

ここぞが絶対的爽快感。達成感。ザマミロ感。スカット感。

「指図」というのはまるで、ゲームから生まれた言葉のようです。指のひと押しで描く画像、ですな。ゆえに私はロールプレイング系よりも単純なヤツの方が好き。

とくに「I・Q」にはまってた頃は、日中もずっとあの荘厳なBGMが頭に流れ、学祭なんかに行ってお客さんの頭を見ただけで（黒黒金）、つい指がツッと動き、ひとり笑ってしまいました。

そういう単純ソフトの中で、一番はまって好きだったのは「パラッパラッパー」。

これは、ご存じのように［先生］の言うとうりに、リズムに合わせてコントローラを押して行くだけ。

けれどそれだけじゃなく、その画像のセンスや、音楽がとても楽しいんですよね。

一人一人がかーわいい。明るい。

達成したときは、MDに吹き込んで車で聞いてたほどで、音楽だけでもちゃんとできてるんだなあ、と感心しました。

タマネギ先生のアジア風なまりの英語の曲がいいですよね。この先生と、向井千秋さんとの英語のやりとりを頭の中で想像するだけでも楽しい。



このパラッパラッパーグッズをゲットするために、ドーナッツも久々にたくさん食べたのでしたが、一度ゲームをクリアしてしまえば、やはり何度でも「またやるぞー」という気にはなりません。心にそんな秋風が吹いていた頃、「あれがそんなによかったんなら、絶対コレ、好きになるよ」と友達に言われて買ったのが「ビートマニア」。これは、キビシイ。

「パラッパラッパー」よりも格段上で、むつかしいのですが、絵や音のセンスも暗く、「そんなにマジでDJうまくなりたかねえんだよー」と思いつつ、でもくやしくて毎晩やってます。

なんだか「コントローラー」という名の新しい「楽器」の誕生を見たみたいで、この先、こういうゲームがどんどん出たらまたみんな眠れず、日中も音楽が鳴り出す日々になるぞー、と予感しました。

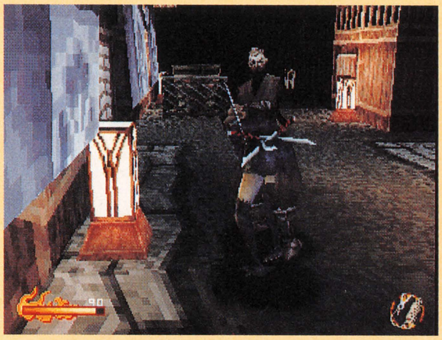
PROFILE

しみず　みちこ
現在出演中の番組に「ぴかいち倶楽部」（NHK）、「高田文夫のラジオ・ビバリーヒルズ（木曜）」（ニッポン放送）、雑誌連載に「私のテレビ日記」（TV Bros.）など。CD「明るい日本語講座　イージージャパニーズ」、シングル「冬のホテル」（MIDI）発売中。

「パラッパラッパー」
PS／SCEI／1996年12月6日／4,800円（Best2,800円）／リズムアクション
©1996 Sony Computer Entertainment Inc.

も刹那だと思うんです。主人公になりきった自分が、今、この立場にあり、いかに危機を回避するかが、大事であってその前後に状大なドラマなんかいらないと思うんです。

「2」に限らず、かなりの数のゲームがこのドラマという危険にさらされ、遊ぶだけのゲームにすぎないという箱を忘れているんじゃないかなあ。それでも、僕は「サイ」や「バンディグー2」といった遊戯そのものといったゲームよりも、ドラマのあるゲームになびいちゃうんだけど(どっちじゃ！はっきりしろ！)……要は、バランスでしょ。



「トゥームレイダース2」とかも良いけど、自分が中古で見つけてきた立体忍者活劇、「天誅」にとどめをさそうかな。適度なストーリーが、適度に主役（私）を忍者な気分にさせてくれ、適度に自由に動かさせてくれるので、実際に自分がストーリーを作って、勝手に動いている気分にさせてくれる……いい感じなのですよ。やはり、バランス感覚がしっかりしたソフトが一番です。作り手が、たかがゲーム、されどゲームといった感じで、過度にムービーを重視せず、適度にプレーヤーを自由に束縛させないゲームが、一番楽しいです。



PROFILE

その　しおん
監督作品に、“ぴあフィルムフェスティバル”に2年連続入選したことにより、“ぴあスカラシップ制度”を受け制作した「自転車吐息」、サンダンス映画祭審査委員賞を受賞した「部屋」、「桂子ですけど」など。

グランディア

各要素きちんと作り込んでいながら、ストレスが溜まらない

ライター　天野譲二



映画的演出なんて言葉を謳うゲームがあるように、映画とゲームは本来まったく別物であるにもかかわらず、最近はCGを綺麗にすればゲームへの感情移入は高まるなんて勘違いをした輩や、××みたいな作品を作りたいなんてパクリ野郎が徘徊して、その結果制作者の思い入れがたっぷりと展開されるムービーが垂れ流され、こちらは機械的に遊ばせていただくだけの中身スカスカのRPGが炸裂している(「Ultima Online」や「デビルサマナー ソウルハッカーズ」といった例外はあるのだが…)。他人の自慰行為に付き合うのは一度で十分。こんなものが氾濫するから、中古屋の軒先が賑わうのだ。

さてそんな'98年にどっぷりとハマったゲームとして推したいのが、「グランディア」だ（発売は'97年末だけれどね）。最初は主人公がガキだとか、キャラの絵が好みじゃないとか、ちょいと苦手に感じていたのだが、始めてみると冒頭の街からして尋常ではない。背景が全てポリゴンの3D！しかもポリゴンの特性を生かして、視点が自由に変えられる！そもそもサターンは3D機能が弱点なんて言われているが、ここまで作り込んだゲームはPSにもありゃしなかった。しかもキャラクターは2D処理。それがサターンの限界なのかもしれないが、3D表現に依存して何でもかんでもポリゴンにして、人形劇みたいになっているゲームの轍を踏んでいない点に感心した。しまいには2Dアニメの手前に3Dポリゴンの飛行戦艦の艦橋を貼り込んで、その中に2Dキャラをアニメさせるという荒技まで繰り出し、やる気満々。このへんの物凄さは実際に確認していただきたい。





ストーリーは、普通の少年が幻に見た女を求めて旅立つという「天山回廊」な冒頭に始まり、仲間との出会いと別れ、世界各地の風土を再現した街やフィールド、そして解明される謎と世界崩壊の危機に至るまで、多少気恥ずかしい部分はあるものの、流れるように畳み込んでくる。発売日に間に合わせるために脚本の枝葉を削って矛盾点だらけになった某ゲームには見習ってほしい完成度だ。戦闘も楽しくて熱い。フィールド

PROFILE

あまの　じょうじ
『映画秘宝』などで活躍中。好きな邦画に「肉弾」「東海道四谷怪談」「女獄門帖・引き裂かれた尼僧」「海底軍艦」、好きな洋画に「ゾンビ」「汚れた顔の天使」「ニューヨーク1997」「北国の帝王」など。

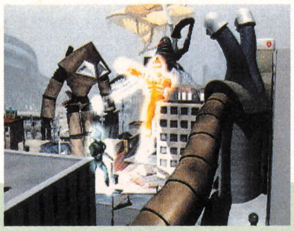
「グランディア」
SS／ゲームアーツ／ESP／
1997年12月18日発売／
7,800円／RPG

キャラクターデザイン／草薙琢仁
世界設定デザイン／小林治
CG／株式会社リンクス

のキャラがそのまま戦うので臨場感はあるし、漫然とプレイしても何とかなるが、特殊攻撃をかけようとする敵を集中攻撃してビビらせるとか、位置取りによって敵の攻撃を無力化できるとか、戦闘の駆け引きを堪能でき、今だに戦闘が楽しみでプレイしていたりする。

　しかし何より気に入っているのが、ここらへんの要素をきちんと作り込んでいながら、ストレスが溜まらないことだ。早く先に進みたいのに異様に強いボスが通せんぼしているとか、敵との遭遇が多すぎるとか、ムービーやデモが延々続いて辟易するとか、CDの読み込みが遅いとかが皆無で、挫折すること無く気持ちよく進める事ができる。つまり、「ゲーム」としての仕上がりが絶品なのだ。

　ここに書いたことは当たり前の事だが、ここらへんを全てクリアしているRPGは数えるほどしかない。まさに歴史に残る逸品。未経験の方は今からでもプレイして、本当に快適な凄いゲームというものを堪能してほしい。サターン本体ごと買っても、損はない！



AZITO2

男なら興奮しないワケにはいかないでしょう

コラムニスト　カーツ佐藤

「AZITO2」である。

オレにしてみれば、こいつはもう"今年一番のソフト"だとか"ここ数年の最高傑作"なんていう甘っちょろい形容詞じゃなく、

『オレの人生最高のゲーム』

と心に決めてある。

　だからこれから先、どんなすごいゲームがでてきたとしても、そいつは決して1位にはなれない。いくらがんばったところで2位なのだ。

　ま、とてつもなく「AZITO2」を凌駕するようなのが出てきちゃった時は、あっさり前言を撤回しちゃいますけどね。どうせ、その頃にゃこんな原稿覚えてるヤツもいないだろうし。覚えたとしても、こんなことで真剣に怒る日本人もいないだろう。

　ともかく、最高のゲームなのである！

　ひとことでいうと、この「AZITO2」秘密基地作りゲームである。そういうシミュレーション。

　ロボットだ戦闘機だの格納庫、指令室に研究室、そんなユニットを地下に建設していくワケですよ。

で、いざ戦闘となると、ロケットが発進したり、ロボットが戦いに出動したりする。

　これは男なら興奮しないワケにはいかないでしょう？

　誰でも子供の時に作るじゃないですか、秘密基地。もちろんロボットなんかいないですよ、空き地にダンボールで小屋みたいの作って、

「秘密基ィ～～～地ィ!!」

　とかいってるだけなんだけどさ。



　それで必ず自分たちのチーム名っていうかね、そういうのの名前つけてね。

　ちなみに小学校時代のオレたちは"キチゲール機関"と名乗ってました。はやってたんだ"キチゲール"って言葉……オレが作ったんだけど。

　とにかく、そういう子供時代の夢が今ゲーム上でかなった!!　そういう感激ですよ。



　それと画面上の基地っていうのが断面図で表現されてるんですよ。この断面図っていうのもまた男心をくすぐるんだよなァ。

　アリの巣みたいに小さな部屋がこまごまと立体的にある感じ。

　なんかそういう男の"男のコの部分"の好きなものが全部うまいこと入ってる。

　だから大変よ、これをやってる間は仕事になんなくて。

　いや、それどころじゃない。ゲームやりすぎで仕事できないどころか、仕事では遅刻しても飲み会には遅れないオレが、このゲームのおかげで飲み会にも遅刻した。これは恐るべき事実ですよ。

　これさえあれば、人生他にはなんもいらないと思った。オナニーすらせんかった！！

　そして今、あんまり恐ろしいんで、オレの人生最高のゲームは友人に貸し出し中だ。

　またオナニーが増えている……。

「AZITO2」
PS／バンプレスト／1998年10月15日発売／5,800円／
シミュレーション　

PROFILE

かーつ　さとう

著書に『受験ホイホイ』（宝島社）、『のべつまくなしバカ』（徳間書店）、『カーツの文章読本』（評伝社）。ゲームシナリオに『ジャストブリート』（エニックス）。カードゲームデザインに『純少女200カードゲームック』（小学館・99年2月1日発売予定）。

パネルクイズアタック25



「パネルクイズアタック25」
プレイステーション／富士通パソコンシステムズ／1997年12月3日発売／5,800円／クイズゲーム

プレステ、マニアック路線の先駆け

エンタテインメント雑文家 杉作J太郎

「挑戦者、カカカカーッ！」ホントは挑戦者獲得って言ってるんですけどね、児玉清さんの声はそう聞こえるんであります。そのあたりの抑制しつつもフルゲージ、切羽詰まったギリギリ感が見事に再現されましたよ「パネルクイズアタック25」。

ま、ずいぶん長～い番組ですのでね。なんたって肉体年齢37才の俺が中学生の頃からやってますから。今更ゲームになるのがむしろ不思議だ……って昔はゲームがなかったんだっつーの。でも長くやってるとはいえ、やはり本来はゲームになるほどメジャー感のないクイズ番組であるとは言える。それを音楽、タイトルロール、そして児玉清のギリギリ感に至まで、緻密に再現したこのゲームはプレステにまったりとまとわりついていたオーソドックスなメジャー感を払拭するのにじゅうぶんであった。思えば後の「デコトラ伝説」「100万円クイズハンター」などのマニアック路線は、この「パネルクイズアタック25」から始まった。で、俺が何軒か回ったけど売り切れだったことを見ても、この手のある種間口の狭いゲームは案外勝負になる。ドリキャスが登場した今、プレステに求められるのはこの快適な間口の狭さだと思うのだがどうか。別に俺が考えるようなことでもないですね。ま、なんにしても児玉清をロムに閉じ込めたスタッフ心意気にこの場は素直に感心しつつ、次回は「霊感ヤマ感第六感」を希望します……が、これは売れないと見た！





PROFILE
すぎさく じぇいたろう
著書に『ボンクラ映画魂～三角マークの男優〈オトコ〉たち』（洋泉社）、『仁義なき戦い 浪漫アルバム』（徳間書店）、『ヤボテンとマシュマロ』（メディアワークス）。TV「タモリ倶楽部」「トゥナイト2」などでもお馴染み。

ゼルダの伝説 時のオカリナ

ボク的には今までのゲームのベスト

マンガ家 鈴木みそ



まずは、チュンソフトの「街」。本当に面白いゲームだった。最初安物のテレビドラマのように見えて、なんだかなあと思ったんだが、続けるうちにどんどんのめり込んでしまった。でも白状するとまだ最後まで終わっていな。5日目、残り3人。太った彼女のラストが気になる。

「街」に出ていた俳優では、ダンカンくらいしかテレビで見ることがないのが寂しいが、缶コーヒーのCMで「大都会」を歌う車に乗っている青年は、えーと、オレ名前弱いから忘れちゃったけど、モテモテの高校生の彼ではないか。馬さんはなにかに出ていないのか、日曜日は……。そういう「田舎の友達がテレビに出るのを見るような」親近感をわかせるところが、このゲームのすごさかも。

プレステでは「アストロノーカ」。地面に種を撒き、野菜を育てる宇宙の農家「アストロノーカ」。すごくいいんですよ。なごむ。育てた野菜から種を回収して、それを組み合わせて品種改良をし、また育てて種を回収する。それが楽しい。

情報は、ほとんどは電子メールによって届けられる。新しい種を作り出せた時は、その種の説明が電子メールで届く。宇宙ではたくさんの開拓農民が野菜作りに精を出していて、孤独を埋めるために電子メールで情報のやりとりをしているのだ。電子メールのおかげで、かなり複雑なゲームなのにもかかわらず、取り説を見ないでサクサクゲームができた。

そしてキモは、害虫との戦いである。害虫をバトルフィールドに仕掛けた罠で退治出来れば野菜は無事。罠は同じ仕掛けを続けていると害虫が慣れて来てしまい、突破されやすくなる。落とし穴に何度もかかった害虫は、次第に体重が軽くなり、落としあなから脱出しやすくなる。罠もあまりに仕掛けすぎず、適当に彼らにも食べる分を残しておくくらい

PROFILE
すずき みそ
著書に『あんたっちゃぶる（全4巻）』『オールナイトライブ（1～2巻）』『おとなのしくみ（1巻）』など。いずれもアスペクト刊。ゲームライターを経てマンガ家に。現在『ファミ通』ほかで連載中。

の仕掛け方がいいようだ。このバランスが絶妙。どんどん先にすすめたくなる。最近のRPGは「作業」が多くて、苦手になってしまったおじさんとしては、新鮮な驚きだった。今年はアストロノーカ、と思ってたところに出てしまったのが、「ゼルダの伝説」。

天下の宮本茂が思う存分時間をかけて作り上げた「ゼルダの伝説」。いや――。もうね、今年のベストはすぐに塗り替えられました。今年どころか、ボク的には今までのゲームのベストです。すごすぎる。まだやっていない人、64を今から買ってもいい。64とゼルダはセット。

ゼルダをやってね、しっかり仕事しようと思いましたよ、あたしは。時間をかけてでもいいものを納得するまで作る。美しいです。たとえ締め切りを伸ばそうとも、いいものを作るのがクリエイターの心意気じゃありませんか、と思った。ホントにね。



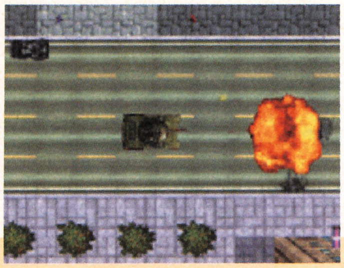


「ゼルダの伝説　時のオカリナ」
N64／任天堂／1998年11月21日発売／6,800円／アクションRPG
©1998 Nintendo

G.T.A（グランドセフオート）

素晴らしいまでに作り手の妄想がある

ミュージシャン・文筆業　中原昌也



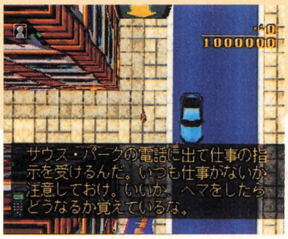
PROFILE

なかはら　まさや
ノイズミュージック・ソロ・ユニット「暴力温泉芸者」で注目される。現在は「ヘア・スタイリスティックス」として活動中。著書に小説『マリ&フィフィの虐殺ソングブック』（河出書房新社）などがある。

こんな年を越せるか否かという、金銭的にも精神的にも極めてテンパッた情況の中、のんきにアホ面まる出しで98年のゲームについて何か書かなければならない。だしぬけに何だが、全くといい程書く事がない。97年に比べて生活が苦しくなって、あまりソフトを買えなかったというのもあるが、本当のところ日本のゲームには何の期待もできなくなったからだ。今さら和モノのゲームを真面目にやるなんて、バカ正直に欲情して近所のビデオ屋でAV借りてきて真剣にオナニーするとか、流行っている曲をカラオケ行って熱唱したりすることと同じように僕にとって（あくまで僕にとって、ですよ）最悪に俗っぽ過ぎて死にたくなるような行為なのである。こういう連中と同じ列に並んだりするぐらいなら、クラシックなんぞ聞いて高尚な自分に酔ってるような輩に媚びたりして、小銭でも貰って喜んでる方が五千倍マシだ！　でもまぁ、実際にはそういう高尚な人々とは何の接点もなかったりするので仕方なくAV借りたり、カラオケやったりする訳だが、そういう低俗な人間っぽい気分が味わいたくなって人気のソフトをコンビニなんかで買ったりしていた。でもやっぱり駄目。PLAYする前から風俗に行って何万もドブに捨てたような嫌な気分。この感覚がわからない人に説明すると、僕の中では人気のソフトを買ってしまうのと、風俗に行ってしまうのは同じであり、どちらも孤独な自分と向き合うのがつらくて逃げてしまっていることに変わりはない。大勢の人と同じことしたりすることで他人と共感したような気分になったり、リスクを負う事なく愛を擬似的に得ようとするのは僕にとっては猛烈に堕落なのである。が、そういう堕落した自分もたまにはいいかなカナ、と思ったりして結局は人気のソフト買ったり風俗に行ったり（本当は行ったことないです）してしまうのだった。

別に他人の作ったものをケナして悪い気分にしてやろうという気はないので、具体的に色々とソフトを挙げたりしない。しかし、それをやらないとこの原稿も埋まらない。大変困ったものだ。ま、とにかく僕は全て和ゲーが大嫌いであることは判って貰えたことだろうか。グチはこれ位にして、98年に買った唯一ソンしたと思わなかったソフトは、洋ゲーの「G.T.A」（プレステ）ただ一本である。とはいえ「レーサーX」をもっと複雑にしただけの恐ろしく下らない内容だが、ここには素晴らしいまでに作り手の妄想があるじゃないか。和ゲーの大半（全部と断言したいところだが）にはそんなのはなく、やっぱりTVドラマや歌ヨー曲と何ら変わりない味気ないものなのである。捏造された世界ぐらいは、現実とは違った感覚や倫理（これは単純にSEX&VIOLENCE万才！ということではない）が欲しい。皆そんな事考えないのかな。とりあえず、そんな訳でこれから日本でリリースされる洋ゲーは減少していく一方だろう。それでいいさ。ゲームなんてムダなことに使う時間が少なくなってさ。





「GTA（グランドセフオート）」
PS／日本シスコン／1998年8月27日発売／6,800円／バイオレンスクライムアクション
©Syscom Entertainment Inc.

NEWS, TOPICS, EVENT, SELLS, AND MORE

オレ的ランキング

ORE TEKI RANKING

ゲーム業界

1998年のゲーム業界のニュースもろもろをオレ的に振り返り、オレ的に勝手にランキングし、勝手なコメントをしてしまう、オレ的ランキング。オレ的には、今年はナニでしたね。え？　オレ？　オレはオレだよ。

64DDよりもインパクトが!? 任天堂、来年新ハード投入の真相(日経産業新聞より)

「任天堂から新ハード出るんスか？」「はあ？」「だってファミ通出てましたよ」――こんな会話が飛んだ去る12月初頭。N64の次のハードに関して、もちろん研究開発はされていると思っていたし、宮本さんもそれらしいこと言ってた。しかし、ファミ通エクスプレスでのスクープにはドッキリ。結局は山内社長が日経産業新聞のインタビューに「64DDよりインパクトの強い電話線を利用した商品も来年投入するつもりだ（原文まま）」と答えていることがニュースソースとなっているのだが、こういった寝耳に水系発言をよく発する山内社長のこと、DC、PS問題ないとうそぶきながらも新ネタ披露するあたりさすが。64DD自体も通信機能内蔵説もあるだけに、はたして周辺機器なのか、スタンドアローンのマシンなのか？かなーり期待してます。


WEEKLY FAMITSU EXPRESS エクスプレス

ファミ通 Vol.424 25.DEC

任天堂から新ハード登場!!

ニュース！　任天堂が新しいゲームマシンを発売するのだ。といっても来年の6月発売のニンテンドウ64ディスクドライブ(64DD)のことじゃないぞ。64DD以外の新しいマシンが開発中であることが判明したのだ！

これは任天堂の山内溥社長が、日経産業新聞が行なったインタビューで語っているもの。ドリームキャストについての感想や任天堂の販売戦略を語っているなかで、「詳しくは言えないが、64DDよりインパクトの強い電話線を利用した商品も来年、投入するつもりだ」(原文まま)と衝撃の発言。電話線を利用というと、モデムを標準装備し、インターネットに接続できるドリームキャストが思い浮かぶけど、この任天堂の商品はどんなもの？

「詳しくはまだ発表できません。ただ、任天堂が作る商品ですから、家庭用ゲーム機であることは確かですね」(任天堂 広報)

何も教えてくれないようだ。ただ山内社長は、かつて通信について語ったときに「receive だけを行なうソフトはいまのテレビゲームでもできるが、ただ集めるだけでは少しもおもしろくない」と述べている。ここに新商品のヒントがあるようにも思える……が、とにかくいまは正式な発表を待ちたいね。＊

●電話線を利用する、ということ以外、謎のベールに包まれている任天堂の新マシン。早く見てみたいね！

山内社長衝撃発言！

●日経産業新聞のインタビューで新商品の存在が明らかに。

●「64DDよりもインパクトがある」と山内社長。

●次回のスペースワールドで正式発表されるか!?


セガの逆襲 ▽4

――ゲーム3社の攻防

山内・任天堂社長に聞く

ゲーム、容量が問題でない

他社と違う路線行く

ポケステ発売延期!! よもやソニーまでも



昨年はビッグタイトル、ハード等などの発売延期が多かったが、ポケステも延びちゃった。バグや部材不足ではなく、組立工程の時間が予想以上にかかってとのこと。「今ごろ気づいたんかい！」と毒づきたいところだが、gMもじつは1カ月発売を延ばしたことを思い出し……。ポケステは1月23日の発売です。



編集部注目のPSソフト「ファイティング・アイズ」そのすごさたるや……

ある夜、とある机に人だかりが……。「これすげー」「修羅の門どころじゃ……」「いつの時代のゲームだ？」。人生泣き笑い。世紀末を予感させる格闘ゲーム、それがこのソランの「ファイティングアイズ」(PS)だ。逆ヒットの予感大。お宝化前に買え！

オレ的 ORE TEKI NEWS HEAD LINE

1位　任天堂、来年新ハード投入の真相
日経産業新聞、週刊ファミ通で「任天堂から新ハード」と報道される。64DDよりインパクトのある、回線を利用したハードとは？

2位　ポケステ発売延期!!
発売を3週間後に控えたSCEのPDA「ポケットステーション」が突如1月23日に発売延期。100個プレゼントを企画の各専門誌にも動揺広がる。

3位　「ファイティング・アイズ」
突然ですが、すばらしいお宝ソフトをご紹介します。みなさんもネット等で噂は耳にしたかもしれませんが、とにかく怖いもの見たさで、どう？

4位　プレイステーション次期ハード大胆予想
DC発売近辺で、盛んに噂が飛び交ったPS2情



写真は本文と関係ありません

業界の噂を総まとめ

プレイステーション 次期ハード大胆予想

任天堂新ハードのニュースにもビックリしたけど、昨年末、ドリームキャストへの対抗策はあるのかということで何かと噂されたPSも気になる。本体値下げだとか、PS2発表だとか、SCEがいくら否定しようが噂は出てくるという、アホらしい状況だったのだが、ライバル社の発表とか新製品発売に何かをぶつけるというのは、ビジネスとしては常識。噂されてもしょうがないと言えばしょうがないのだ。

結局PSとしてはポケステも延びてしまったし、ソフトで勝負という年末年始になったわけだ。ところで、PS2なんだけど、DC発売にぶつけなかったからといって、立ち消えになるようなものではない。SCE上層部の発言、動きから見ても、PS次世代機の開発が順調に進んでいることは間違いない。そこでgMが、世にはびこる変な噂と業界事情通、業界関係者などのあやしい情報を総合して、PS次世代機をズバリ大胆予想する。1つでも2つでも当たっていれば幸いなのだが……。

①メディアに明かされるのは1999年2月らしい。
→ソニーグループの今期末（3月末）の営業売上は昨年9月時点では、過去最高の数字が予想されていた。しかし、秋口に入っての不況と円高、株式市況の低迷により、下方修正せざるをえないという。そこでテコ入れとしての2月説が浮上。FFⅧも発売され一段落、3月商戦を壊さないためにもこの時期がベストとの見方があるわけ。

②3月の東京ゲームショウでデモが見られるかもしれない。
→これは①に連動している。2月メディアオープン、ユーザーオープンは当然3月になる。

③CD-ROM／DVD-ROMの互換機になる。つまりPS2はPSソフトも動く……といいな。
→SCE／SMEはライセンス事業拡大にともない、栃木県にもCDのプレス工場を設立した（これホント）。音楽CD以外にゲームCDの需要が増え、増産態勢をとるためとみられるが、ところがこの工場、DVD-ROMもプレスできるとか。また、東芝と共同開発していると噂されるRISC型マイクロコントローラの信号処理プロセッサに、MPEG2複合化機能があると見られ、なおのことDVDは現実味を浴びてくるのである。

④DVD-ROMは書き込みもできるん？
→できるかも。

⑤OSは今回もSONY独自のフォーマットとの噂。
→SONY OSの上にWINDOWS CEが載るとかどうだろう。



⑥Vaioやハンディカムとつながる？
→③④⑤に関連。するとネットワークはVaioでできるし、ビデオの編集もできたりするTVはVEGA。ソニーグループもバンザイ。

⑦ソフトはレンタルできるようになる可能性……。
→これは書いてはみたけれどどうだろう？ だめかなあ。

⑧ポケステももちろんつながるとすれば……。
→つながりますわな、当然。

⑨PS2オリジナルのライセンシーは絞り込む……なんて。
→PSメーカーは今まで通り。ただPS2は高い技術力と体力が必要なため、自然ハードルは高くなる。

⑩発売は2000年1月23日、価格29800円か？
→1・2・3にこだわった結果。あえて12月3日を外してみた。また、2000年になれば、このくらいのマシンも低価格で提供できるかも。

以上いくつ当たるか!?

報。結局音なしだったが、その情報を総括して、あえて大胆予想。当たるも八卦当たらぬも八卦。

5位 シェンムー発表会大盛況!!
ただでさえスゴイDCの機能を、現状では最高に引き出したといえる鈴木裕プロデュース作品がついに一般公開。作品ではなく発表のあり方を問う。

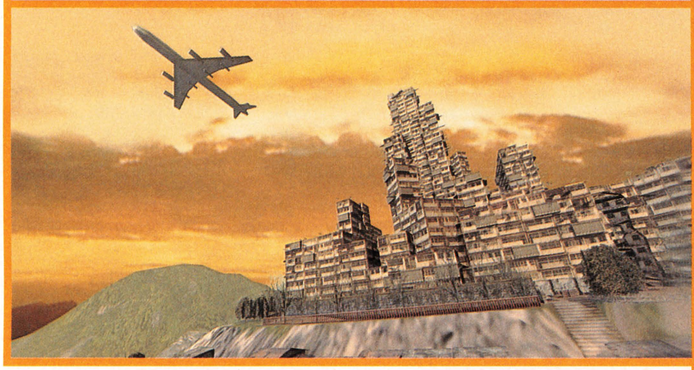
6位 NEOGEOポケット発売
カラー版の発売も待ち遠しいネオジオポケットも昨年11月に発売された。ゲームボーイカラーに押されぎみの理由は、じつはこんなところに!

7位 サッカーゲーム大ブレイク
サッカー関連チャットでも、今年話題沸騰だったW杯便乗ゲーム。世界のサッカーに目覚めた人たちが選んだソフトは、来年も出るの?

8位 DC発売、入交社長国外逃亡報道とは?
週刊文春で報道された、「セガ・入交社長米国逃亡」を読んだか? 見出しはこけおどしだが、それなりにショッキング。詳報はP139を。

9位 東京ゲームショウ'98秋入場者15万人突破
東京ゲームショウがついに入場者数15万人を突破した。しかし、毎回思うのは、これって誰に向けた展示会なのということ。みなさんはどう思う。

シェンムー発表会大盛況!!
でも、これでいいの?





去る12月23日（日）にパシフィコ横浜で行われた「莎木（シェンムー）」発表会。鈴木裕氏がVFシリーズの3D技術のノウハウを注ぎ込み、DCオリジナルで作り込んだ作品のクオリティは、そりゃ大変なものだった。現行他機種では実現できないし、DCでも今はAM2研にしかできないと断言できる。ムービーレベルがリアルタイムで動かせる時代がきちゃったなあと。でもあの発表会形式はいただけない。D2に始まり、ソニックアドベンチャー、莎木と、ショー型発表会は花盛りだ。ユーザーも楽しんでいるし、タダだし文句をいう筋合いはない。しかし入場者数を競うのはどうか。会場費、設営費、運営費、宣伝費、すごいもんです。マスに訴えるのならその分をCMに、ピンポイントを狙うならそれなりの方法はある。効果よりも、自己満足、福利厚生に見えるから、なんかイヤなのであるよ、オレ的には。もうやめて。

サッカーゲーム大ブレイク
ワールドカップ効果に湧いたメーカー



オレ的には去年、今年とサッカーに人生1/3くらい捧げた。その度合いは比べられないが、日本国民の多くがナショナリズムに目覚めてしまったのも事実だろう。長野五輪もあったし。ゲーム業界もその人気に便乗し、五輪ゲーム、サッカーゲームが大ブレイク。これまでなら3万本も満たないであろうソフトが、軽く数倍の本数を計上。もともと定番として力のあったものなら軽く、30万を超えた。各店舗の特設コーナーもその売上に貢献したようで、寒いといわれる6月は、これでなんとかしのげたといっても過言ではあるまい。ただ、W杯後のJリーグ不況と同様、来年五輪ものやサッカーゲームが出ても売れるとは限らないが。



写真上は「ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3〜World Cup France'98」（コナミ）です。

NEOGEOポケット発売
'98 GOOD DESGIN賞受賞のナゼ

ネオジオポケットが発売された。まずまずといったところでしょうか。発表時にカラー版も告知して買い控えを起こしているという説もあるが、いまいちブレイクしないのは、実はGOOD DESIGN賞受賞にあるのではないか、とオレ的には見ている。知らなかった？ネオジオポケットが'98 GOOD DESIGN賞受賞しているのを。この賞は通産省が主催する、身の回りの商品のデザインのよさ（品質、安全性なども含めたもの）を賞するもの。ゲーム関係では、過去'97年のN64しか前例はなく、'98年にネオジオポケットとSCEのデュアルショックコントローラが受賞している。ところが、この賞って《売れる》《売れそう》という評価項目はない。それが逆にヤバイという定説もある。Gマークは売れない。出願してめでたく賞を取って、そんな言われかたじゃあ眼も当てられない。ぜひがんばってほしいんですけど。



ネオジオポケットは8色のバリエーションで登場。DCとの互換性もあり、新作も続々発売予定だ。

10位 ポケモンアニメ大騒動その後
一昨年12月のこと、TVアニメ「ポケットモンスター」を見ていた子供たちが「光感受性発作」に陥った。あれから一年余、あの反省は生かされてたるのか？

11位 何があった？
セガ・湯川専務降格人事時の人湯川専務がCMで専務降格に。シェンムー発表会でも「湯川シェンムーです」などとギャグを飛ばしていたが、そのせいなのか？

12位 ゲーム業界にも不況風吹き荒れる
3月、コンパイル和議申請もショッキングだったが、多くのメーカーは笑うに笑えぬ状況とか。たしかにメーカーさんと話しても、ここんところ明るい話題はない。

13位 ミニスカポリス・来栖あつこ、お宝写真発掘！
あの、来栖あつこの芸能界デビュー初仕事が、今は亡き「アーケードゲームマガジン」（弊社刊）であったことが判明。しかもモリガンのコスプレ。当時担当者フィルム捜索。

14位 京都任天堂取材時、山内社長とニアミス
巻頭インタビューで宮本氏の撮影やっていたところ、黒塗りのセンチュリー登場。中にはノーネクタイの山内社長の姿が。あとで「あれどこや？」と広報に問い合わせが入った模様。

東京ゲームショウ'98秋入場者15万人突破



人が並んでると「なんだろなんだろ」と思うが、基本的には並びのは嫌い。並ばないでいいなら高い金払う、オレってそういうタイプだから。だからTDLも嫌い。もちろん東京ゲームショウも。ついに東京ゲームショウが15万人動員か。すごいな。1人1000円取ったら1億5千万円か。欲しいな。このイベントって誰に向けて発信しているんだろう。不思議だな。例えばオレらプレスに与えられるのは招待日1日だ。しかし他の招待客もいれば、なぜか一般らしき学生もいる。取材もなかなか厳しいものがある。小売店などの業者、および一般客は、あまりの人の多さに、お目当てのゲームを遊ぶことができない。遊べても30分並んで5分とか。メーカーの人も配って司会して、質問答えて、立ちっぱなしで大変。朝も早い。酒もほどほどにしないと翌日に堪える。あれ？　メリットのある人いないじゃないか。という状況にぶつぶつ言いながら、毎回人が集まるわけだ。毎回なんとかならないかと思うのだが……。

ポケモンアニメ大騒動その後





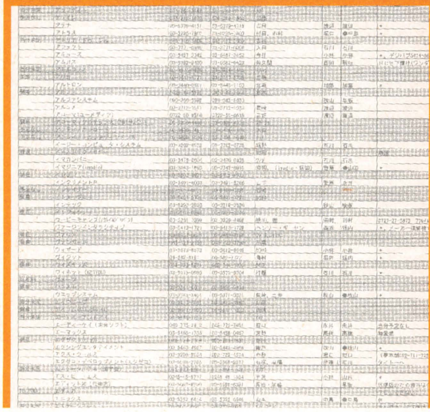
'97年12月16日起きた、ゲーム業界にとっても他人事じゃすまないできごと。TV東京「ポケットモンスター」を見ていた子供680人以上がてんかん、けいれんなど「光感受性発作」と呼ばれる症状の起こした。たまらん。かわいいピカチュウでピカピカだ。制作サイドのミスと言われるが、ゲーム業界ではこういった演出効果は遠の昔にクリアしてある問題。たまたまピカチュウがゲームのキャラクターということで、ゲーム＝悪みたいな論調も目立った。違うのにキッチリ違うと声明しなかった各メーカーおよび団体。こういうところでコツコツイメージ払拭しないと、事あるごとに、疑いをかけられる。けっきょく何も学んでないように見えるなあ。

DC発売、入交社長国外逃亡報道とは？（日経産業新聞/週刊文春）


セガの逆襲
――ゲーム3社の攻防
入交社長、ゲーム界に
敗北認めプライド
〈入交昭一郎氏の経歴〉
秋元康氏を起用

DC発売直前の11月某日、「週刊文春」誌上にセガ入交社長米国脱出!?の文字が。これは日経産業新聞のインタビューで明らかになったもので、氏が米国・デルファイ・オートモーティブシステムズ社（ゼネラルモータース社の部品開発部門）の社外取締役に内定したとの記事がネタもととなっている。もともとセガは社外取締役制度を導入しているし、自動車関連ならばホンダ出身の入交氏は適役。とはいえ、わがままなゲームユーザーにとっては、あまり気持ちのいい話ではないようだ。

あそこはどうなった！不況風ゲーム業界にも吹き荒れる



今年はゲーム業界も例外ではないくらい、倒産、撤退、規模縮小、合併、和議申請など様々な裏の話題に事欠くことがなかった。左の表はじつはザ・プレイステーションで使用しているメーカーリストのコピーだ。この網掛け部分の多さがわかるだろうか。これ、すべて連絡が付かなくなったメーカー。つまり倒産・撤退だ。この調子でいくと、今年3月にはさらに網掛けが増えることも。がんばれ、はコンパイルだけじゃない。

セガ湯川専務降格人事!?CMでの話だけど……



DC供給不足の責任を取るという、意外な展開の最新CM。降格とはいえ、よりユーザーに近い部署のリーダーとしてガンバルとか。

引き続きDC関連。すでにCMでご存じのように、DCのため身を捧げた湯川専務が発売日当初の販売台数不足、チャンスロスを引き起こしたとしてCM同様本当に引責降格した。DC宣伝プロデュース統括の秋元康氏ならではのシャレらしいが、なにかシャレにならない後味の悪さを感じてしまう。もともと、湯川専務シリーズはオレ的にはDC発売までで終わってほしいと思っていただけに、これからも続くことが痛々しい。これでもし今後CM内で、昇格していく設定になっていたとしても、それはそれ。リストラ流行りの世間での受け止められ方にも不安が残る。すっきり滝沢君と変わりましょうよ。それがいいって。

15位　東京ゲームショウ'99春開催日決定
6回目となる東京ゲームショウの開催日が決定。3／19は招待日3／20～21が一般公開日となる。PS2は？　そしてドラゴンクエストⅦは？　きっと主役はPS陣営となるに違いない。

16位　ゼルダの伝説「時のオカリナ」ファミ通でオール10点
ファミ通史上初に、弊社スタッフもビックリ。「初めてだっけ」の声もチラホラ。

17位　バイオハザードのテーマパークがオープン
バイオの世界をフィーチャーした、いわばお化け屋敷がエキスポランドにオープン。小物が盗まれるのでは？という危惧も杞憂に。ファンはいい人多し。

18位　中古問題続発
CESAの中古撲滅キャンペーンに端を発する数々の訴訟問題。難しいのでまた今度。

19位　ダンスゲーに続きDJゲー大ヒット
「ビートマニア」の大ヒットにより、すっかり音楽ゲームの地盤はできあがった。一部に強烈な否定論者がいることも確かだが。まあいいこと。

20位　大日本印刷で火事
人の不幸に一瞬喜んだ編集者多し。推定1万人。しかしわれわれには直接的な影響はなかった。なんか人の不幸を喜ぶっていびつな商売。

ゲーム誌に掲載された名言を読む！

他誌済々

「最後までプレイして頂きましたお礼を申し上げますとともに、今後もご期待くださいますよう、お願い申し上げます」（ゲーム批評'99年1月号）

発売前ソフトの批評をする「掟破り破り特集」でのセリフ。当初渋っていたスクウェアサイドも、説明後ならと「アナザー・マインド」の貸し出しをOK。これはそのレビューを読んだスクウェア宣伝部の文書のお言葉だ。おいおい、ワシらこんな感謝されたことないぞ、スクウェアに。

「（Hゲームの）主流をいっていないゲームですが、20代後半の人には楽しめると思いますよ」（コンプティーク'99年1月号）

アリスソフトの新作「ぷろすちゅーでんとGood」のインタビューにて。Hゲームの主流とはなんぞや。その筋に弱いもんで、主流がわからない。ネコ耳か？ はたまたロリか？ 青髪か？ どうなんだ？ もうなんだかわからなくて、たまらん！

「ひどいよ！キムラくん」（げーむじん'98年12月号）

これ名言じゃなく、巻末のコーナータイトル。メーカー一押しタイトルを、狭いスペースに一気に押し込めた編集長のページ（ホントに?）。じつはけっこう好きなコーナーです。各メーカーの嘆き、悲しみ、怒りがコメントになっている。この号ではハドソン、カプコン、コナミ、SCEなど大手どころも多い。どうやって決めてるんだろう、キムラさん教えて。

「メガドライヴ」（スタジオ・ボイス'99年1月号）

スタジオ・ボイスがメガドライヴと呼ぶと、なぜかカッコイイ。すんごいスピードで振動して、残像が残っていそう。DRIVEだからヴというのもわかる。本当はブ。でもボイスが言うんだから、キミも明日から「メガドライヴ」（下唇噛んで）と呼ぶことにしよう。

「湯川さんそろそろいいや。ちょっとクドすぎ」（じゅげむ'99年2月号）

ワープ連載コーナー・D2タイムズでの飯野賢治氏の色紙に書かれた言葉だ。しかも脇に小さく「Dreamcastはバーチャマシン化してます」とも書いている。身内も同然の人がズバリ斬っている。とはいえ、飯野さんもそろそろ……。

「ドリームキャスト、勝てますよ」（ゲーム批評'99年1月号）

これ、勘のいい人なら気づいたかもしれないが、カプコン・岡本吉起氏の発言。現段階では世界一のドリームキャスト擁護派かもしれない氏は、とにかく不自然なほどほめまくりなわけです。カプコンはマルチプラットフォーム戦略と言ってるけど、岡本氏の発言を聞くと、どう考えても、DCで、PSにおけるナムコの役割を演じたがっているように見える。どうなんでしょう。岡本さん。

「今、『ヴィジランテ』8にハマってるんだけど、しまったと思って」（電撃王'99年1月号）

SCE宣伝部長・佐伯氏に聞く'98年の総括と'99年の展望のなかの1つ。佐伯氏本人は、「僕はゲーム業界人じゃない」とよく発言するが、そのわりに彼のハマったソフトは良く売れる。「IQ」「XI」「釣道」「みんなのゴルフ」などなど。ただ、ヴィジランテ8は取りこぼしてしまった作品らしく、ひょっとしたらこれから追っかけで応援広告が打たれたりするかも。〝売れる〟というよりも、〝売る〟ってことでもあるかな。

「あ、その前に雑誌名決めなくっちゃ」（ENTa'99年第1号）

アクセラの最終兵器「ENTa」の特集「ゲエム雑誌ができるで」より。たまたまgMも用意していたから、その候補としてあがっていた雑誌名に「gM」の文字がなくて、ホッとしたような ちょっと残念のような。でも2つ3つはダブっている。アレにしなくてよかった～。「ENTa」でボツになった誌名をうちが使うっていうのは、プライドが許しませんのでね。

「ふたを開ければ強かった！サイキックフォース2012」（ゲーメスト'99年1・30／2・15合併号）

第12回読者が選ぶゲーメスト大賞はストZERO3やらバーチャファイター3tb、ビートマニア3rd MIXといった有力ゲームを押しのけて、サイキックフォース2012が受賞。へぇーというより、えっ？ というのが正直なところ。インカムではなくユーザーの思い入れが反映される賞らしいが、それにしてもよくできた格闘ゲームが依然幅を利かせるアーケードゲームって……。とかおもっちゃいます。

GAMESPOT

内輪の話で申しわけないが、このサイトは実にためになる、と思う、オレ的に。GameSpotはゲーム系サイトとしてはやや後発ではあるが、弊社PC WEEK WIREなどのノウハウを生かし、毎日最新し続ける、驚異のデータベース。しかも編集部は1人。得意のDC、PSネタはもとより、AC、PCエンターテインメントならなんでもまかせろという感じ。メーカーリンクも充実。担当編集者は「E0（エネミーゼロ）飯野賢司スペシャルバージョン」を購入したほどの強者だから、情報もスペシャルだ。オレ的ニュースもかなり利用させてもらっている。今後は『ドリームキャストマガジン』、『ザ・プレイステーション』、そして『gM』とも連携が進むから、ネッターはのぞくように！

http://www.zdnet.co.jp/gamespot/

PCゲーム月間ランキング（1998/11）

1	ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE	エレクトロニック・アーツ・スクウェア／Win
2	ザ・タワーII	オープンブック9003／Win
3	MICROSOFT COMBAT FLIGHT SIMULATOR	マイクロソフト／Win
4	麻雀II SHOCK PRICE 500 GAME SERIES	インターメディア／Win・Mac
5	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル／Win
6	ガスブックVOL．5	エーアンドビーコーディネータージャパン／Win・Mac
7	AGE OF EMPIRES 1．5 THE RISE OF ROME EXPANSIONK	マイクロソフト／Win
8	モナークモークプレミアム版	日本ファルコム／Win
9	高校野球道	日本クリエイト／Win
10	特打　最速！ブラインドタッチ	SOURCENEXT/Win・Mac
11	センチメンタルグラフティデスクトップスクリーンセーバー052	ビジュアルラボ／Win
12	ぼくは航空管制官	テクノブレイン／Win
13	森高千里　サファリ東京	オラシオン／Win・Mac
14	シュバルツシルトW（ウイング）	NECインターチャネル／Win
15	将棋SHOCK PRICE 500 GAME SERIES	SMEインターメディア／Win・Mac

オリコン調べ

ACゲーム月間ランキング（1998/11/中～12/中）

1	バーチャファイター3tb	セガ
2	バーチャストライカー2バージョン'98	セガ
3	ストリートファイターZERO3	カプコン
4	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	セガ
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK
6	ソウルキャリバー	ナムコ
7	鉄拳3	ナムコ
8	ビートマニア3rd MIX	コナミ
9	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	セガ
10	セガラリー2	セガ
11	スパイクアウト	セガ
12	バーチャストライカー2　バージョン'99	セガ
13	スター・ウォーズ・トリロジー・アーケード	セガ
14	デイトナUSA2 BATTLE ON THE EDGE	セガ
15	デッド　オア　アライブ＋＋	テクモ

ドリームキャストマガジン調べ

ゲーム書籍月間ランキング（1998/11/中～12/中）

1	ドラゴンクエストモンスターズ　テリーのワンダーランド（上）	エニックス
2	ゼルダの伝説　時のオカリナ	小学館
3	ドラゴンクエストモンスターズ　テリーのワンダーランド（下）	エニックス
4	遊・戯・王デュエルモンスターズ	集英社
5	ドラゴンクエストモンスターズ	集英社
6	クラッシュバンディクー3～ブッとび世界一周～	アスペクト
7	ポケットモンスターピカチュウ　攻略ガイドブック	ティーツー出版
8	ポポローグ公式ガイド～もうひとつのピエトロ手帳～	ソフトバンク
9	ポケットモンスターピカチュウ必勝攻略法	双葉社
10	レガイア伝説	集英社
11	ゼルダの伝説	主婦の友社
12	スターオーシャンセカンドストーリー　ファイナルガイド	アスペクト
13	実況パワフルプロ野球パワプロ大全	新紀元社
14	SDガンダムG GENERATIONコンプリートガイド	アスペクト
15	スーパーロボット大戦F&F完結パーフェクト	ソフトバンク

データ協力：TSUTAYA／TSUTAYA BOOK NETWORK／文真堂／書泉ブックタワー7F

コンシューマゲーム年間ランキング（1997/12～1998/11）

1	207,291	バイオハザード2 カプコン／PS／H10.1.29
2	200,420	グランツーリスモ SCE／PS／H9.12.23
3	114,265	鉄拳3 ナムコ／PS／H10.3.26
4	106,433	チョコボの不思議なダンジョン2 スクウェア／PS／H9.12.23
5	95,752	ドラゴンクエストモンスターズ　テリーのワンダーランド エニックス／GB／H10.9.25
6	91,871	パラサイト・イブ スクウェア／PS／H10.3.29
7	80,292	テイルズ　オブ　デスティニー ナムコ／PS／H9.12.23
8	79,845	ポケットモンスター　ピカチュウ 任天堂／GB／H10.9.12
9	78,933	ゼノギアス スクウェア／PS／H10.2.11
10	74,423	電車でGO! タイトー／PS／H9.12.18
11	74,036	みんなのGOLF SCE／PS／H9.7.17
12	72,505	XI SCE／PS／H10.6.18
13	71,166	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3～World Cup France'98 コナミ／PS／H10.1.29
14	69,639	桃太郎電鉄7 ハドソン／PS／H9.12.23
15	68,634	クラッシュ　バンディクー2 SCE／PS／H9.12.18
16	62,628	メタルギアソリッド コナミ／PS／H10.9.3
17	61,827	Brave Fencer　武蔵伝 スクウェア／PS／H10.7.16
18	61,652	ポケモンスタジアム 任天堂／N64／H10.8.1
19	60,342	ポケットモンスター（緑） 任天堂／GB／H8.2.27
20	60,221	ポケットモンスター（赤） 任天堂／GB／H8.2.27
21	60,121	実況パワフルプロ野球'98開幕版 コナミ／PS／H10.7.23
22	59,585	SDガンダム　G GENERATION バンダイ／PS／H10.8.6
23	57,738	スターオーシャン　セカンドストーリー エニックス／PS／H10.7.30
24	50,057	スーパーロボット大戦F　完結編 バンプレスト／SS／H10.4.23
25	48,030	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～ セガ・エンタープライゼス／SS／H10.4.4
26	47,843	ヨッシーストーリー 任天堂／N64／H9.12.21
27	45,037	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2 セガ・エンタープライゼス／SS／H9.11.20
28	44,112	グランディア ゲームアーツ／ESP／SS／H9.12.18
29	41,537	FIFA ROAD TO WORLD CUP 98 エレクトロニック・アーツ／PS／H10.5.14
30	38,957	ビートマニア コナミ／PS／H10.10.1

オリコン調べ
※数値はポイント換算したもの





みなさんには1998年という年はどんな1年だっただろうか。次世代機とひとくくりに称されたゲーム機は爛熟期といったところで、パイの食い合いが激しかった、もしくはそのパイ自体がサイズダウンしたという感じだっただろう。後半にはドリームキャスト発売という新しい流れができたが、その勝負も'99年であり、ゲーム業界にとっては厳しい1年であったことは変わりない。1999年はいよいよ恐怖の大王が降ってくるという、ノストラダムスの大予言にある世紀末の年だ。はたしてゲーム業界の恐怖の大王は、なんだろうか……PS2か……。

今回は創刊号ということもあり、とり急ぎ直近のニュースを中心に、1998年を振り返ってみた。ニュースページとしては速報性もなく、役に立たないかもしれないが、たぶん他にはない見方をしているニュースもあるはずと、自負している部分もないことはない。データベースとしてはもの足りないまでも、今後も基本的にはこの線でオレ的に攻めていくつもり。オレ的に気になったニュース、イベント、トピックス、ソフトを抽出して、コメントを加えていくという方向だ。最後に、この雑誌を読んでくれたみなさんに幸多きことをお祈りしたいと思う。というか、次も買って。



『檻のなかのダンス』より

息苦しい世の中を楽に生きるためのメソッド

　ちょっと前の話になるが、去年の8月に『檻のなかのダンス』（太田出版）という本が出版された。著者は鶴見済氏。多くの話題を集め、100万部を超えるベストセラーになった『完全自殺マニュアル』を書いた人だ。『檻のなかのダンス』の内容を簡単に説明するとこうなる。

「今の日本の社会は、体をジッとさせていなければならないようなことがいっぱいある。いわば檻の中にいるようなものだ。例えば学校の授業。学生は大抵のケース、ノートをとるとか先生の話を聞くとかしながら、短い場合でも1時間近くのあいだ、椅子に座ったままの姿勢でいなければならない。多くの人は疑うこともなくその決まりに従っている。しかし、実はそうした状態は体にとって、とても辛いことなのである。身体的自由が奪われているからだ。現代社会は、あまりにも『体の心地よさ』をないがしろにしてしまっている。『世の中が息苦しい』と感じるのは、ひとつはこうした状況のせいでもある。『体の心地よさ』にもっと目を向けるようになれば、生きることも楽になる」

　体の快感を得るための具体的な方法として、鶴見氏が提案しているのはダンスだ。レイヴに代表される、音楽に合わせて勝手気まま、自由に体を動かすようなスタイルのダンスだ。『檻のなかのダンス』というタイトルは、そういうことを意味する。

　この本の一部は実際にも、鶴見氏が覚醒剤所持で留置され、釈放された直後に書かれたものだ。まずは、そのあたりから。

――留置所に入って、多少本の内容は変わったりしたんですか。

鶴見　その前から監獄的な状況を書こうとは思ってはいたんですが、まあ、呆れ返るほどのタイミングのよさですね。ベースになっているのは、ミッシェル・フーコーの『監獄の誕生』っていう本なんですが、実際の監獄はシャレにならないくらい辛かったです。

――生きてて一番くらい？

鶴見　工場にいたこともあって、そこも辛かったけど、いやぁ、よくできてますよ。まあ、監獄が工場より楽だったらやばいんですけど。でも自分としては、高校のクラブとか大学受験の方がずっと辛かった。

――クラブは何だったんですか。

鶴見　ハンドボール。クラブ活動なんてあれ、自主参加ですもんね。自発的にしごかれ、ダメなやつは、自分たちで虐めて、自発的に排除する。先生はいらない。自己管理のシステムがきっちり確立している。

――大学は東大ですよね。

鶴見　浪人時代、駿台に行ってたんですが、みんな誰を笑い者にしようかって、虎視眈々と狙ってる状況ですよ。や〜めた、なんてとてもできない。高校からそうだった。いやすでに中学の時から始まっていたのかもしれない。

――あげく視線恐怖症に精神安定剤。

鶴見　朝に酒を飲んで予備校に行ってましたもん。勉強するために酒を



飲む。変な酒飲み。雑念がすごくて国語の問題が考えられないんです。集中、集中とか思うんですけど、すでにその時点でやばい。頭に浮かぶのは関係ないことばかり。一回0点取りましたよ。ハハハ。国語で0点。

――で、次が就職の面接。

鶴見　あれってスゲーやじゃなかったですか。大学でせっかくまともになりかけたのに、最後にとんでもないトバッチリが来たっていう感じですよね。面接官偉そう。こっちは人格全否定。

――『完全自殺マニュアル』の元は、そのあたりにあるんですか。

鶴見　う〜ん、あれはいつらかともなくという感じなんですが。もっと前、一番きついあたりなんじゃないですか。最悪ってなんだろうなって思ったんですよ。で、やっぱり死ぬ事だろうなって。えっ、死ぬのが最悪？　死にたいよね。むしろ死にたいよ、俺はって。最悪って、その程度かって思ったら、いきなり気楽になっちゃったわけなんです。最悪になりてーとか。アハハって笑っちゃいましたけどね。

――「死んじゃえばいいんだ」が、今回の本ではダンスだと。

鶴見　別に体の快感の方が、絶対的に偉いと言っているわけではないんです。ただ、頭ばかりがあまりにも偏重されてて、体のことが忘れられている。物事に意味ばかりを求めると、あんまりロクなことにならないと思います。その場の気持ちよさをもっと大切にした方がいいんじゃないかということを言いたかった。会社だって、学校だって、嫌だったらやめちゃえばいいと思う。

――鶴見さんもこれからはあんまり仕事はしないことに決めたとか(笑)。

鶴見　う〜ん、そうですねぇ。なるべく仕事はしないようにしたいですね。原稿書くの辛いっすよー。書いたら書いたで、読者からのハガキを読んで感動するとかそういう達成感とかはあるんですけども。

――でもそれって、鶴見さんだからできるんじゃないかって思ったりもするんですが。本、売れてるし。

鶴見　自分のクラブ、レイヴ友達は、フリーター多いです。それでも楽しそうにやってる。ちゃんと生きてますよ。少なくても会社をやめると食えないっていうことはないと思う。まあ、やめようが、やめまいが個人の勝手、その人が決めることなんで。ただ、自分はそうするということです。

――ダンスと比べて、ゲームってどう思いますか。

鶴見　前にゲームのこの不毛さは何だって思ったことがあって、こんなことしてるくらいなら本の一冊でも読んだ方がいいんじゃないかって考えたりもしたんですが、あれはまさに意味を追求してた頃の自分ですね。夢中になって夜が明けるのを忘れてやってるんだから、不毛だろうがなんだろうが全然いいじゃんって、今は思います。ただ、ゲームも体はやっぱりジッとなってますよね。こっちがボタンを押すと反応したりするから、映画とか演劇よりはマシだと思うけど。でも、ダンスの仲間だと思ってますが。「一緒にするな」とか怒られたりして(笑)。

写真＝ホンマタカシ

1



ドリームキャスト
3名

話題沸騰、専務降格のドリームキャスト。専務ストラップは付かないけど、ネットもできるし、持ってて損なし。
提供：編集部

2



NINTENDO64
3名

1998年末年始を強力ラインナップで乗りきった64。安くなったとはいえ、まだ持っていない人もいるはず。
提供：編集部

3



プレイステーション
3名

gMを読んでくれた「ごほうびに」ということで。持ってる人はセカンドマシンとしていかがでしょう?
提供：編集部

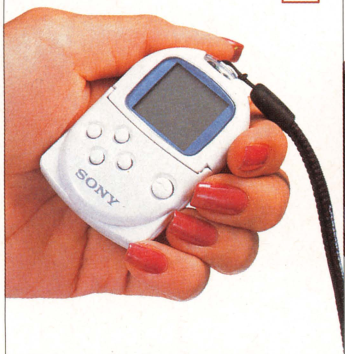
4



ゲームボーイCOLOR
10名

編集部で今一番熱いのがゲームボーイカラー&ドラモン。色は指定できないけど、カラーはやっぱりすばらしい。
提供：編集部

5



ポケットステーション
10名

発売延びてビックリの、もう1つのPS。何個携帯しても楽しいゲームがいっぱい。対応ゲームも続々登場するし。
提供：編集部

6



デザートイーグル50.AE 10インチ「バイオ2」モデル
1名

ゲーム内に登場したデザートイーグルがエアガンに。これを持って海外旅行はできません。くらいにモノホン。
提供：東京マルイ

7



PS・SS両用ガンコントローラ「リアルスナイパー」
3名

一方こちらは怪しい未認可ものガンコントローラ。P32で壊しちゃったやつの余まりだけど、動作は保証！
提供：編集部

8



バイオハザードシリーズ全作品セット
1名

実はこれが一番貴重で一番高い。絶版のバイオ1を含むバイオシリーズ6作品を1名に。1は在庫もないらしいよ。
提供：カプコン

READER'S PRESENT

読者プレゼント

応募要項

本誌添付のアンケートハガキに、アンケートの回答、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、
希望の商品番号と商品名を記入して応募ください。記入が不十分のものは無効となります。
締めきりは2月28日（当日消印有効）です。発表は本誌NO.2誌上で行います。
※発表から2カ月後も未着の場合は、編集部までご連絡ください。
また、製品は入手状況によって発送が遅れることがありますので、あらかじめご了承ください。
※雑誌公正競走規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号のほかの懸賞に当選できない場合があります。


PlayStation
ARMORED CORE
MASTER OF ARENA
Sharpen your potential up.
Enemy is there.
再び進化を遂げるシリーズ3作目。
ミッションとアリーナが融合した新システムで
ランカーACがミッションに絡み、ストーリーが変化。
メカデザインは引き続き河森正治氏が担当。
新規パーツの追加はもちろん、前作・前々作のデータも継承可能。
新システム『RANKER MK』
バトルアリーナではランカーACと呼ばれるCPUが操作する機体を相手に多彩な戦闘が繰り広げられる。
RANKER AC
アリーナに登場するACをオリジナルで作成出来るRANKER MKが新たに登場。
RANKER MK
RANKER MK
ASSEMBLY
OPTIONAL PARTS
PERFORMANCE
CHANGE COLOR
EDIT EMBLEM
NAME ENTRY
RANKER LOGIC
アーマード・コア
マスター オブ アリーナ
99年2月4日発売
予定価格 5,800円（税別）
■ディスク2枚組
■ポケットステーション対応予定
■デュアルショック振動対応
ARMORED CORE
MASTER OF ARENA
FROM SOFTWARE
PlayStation the Best
ARMORED CORE
PROJECT PHANTASMA
アーマード・コア
プロジェクト ファンタズマ
プレイステーション・ザ・ベスト
49機のライバルACと戦う
バトルアリーナ登場
発売中 標準価格 2,800円（税別）
ベスト版ならではの追加機能!
■音声英語モード
■デュアルショック振動対応
FROM SOFTWARE 株式会社フロム・ソフトウェア
ユーザー・サポート 03-5353-0362（月〜金・13:00〜17:00） オフィシャル ホームページ http://www.fromsoftware.co.jp/
FAX情報 FAX情報は新作案内やゲーム攻略、開発裏話など広報部が送る情報発信サービスです。●FAXで03-3258-0753におかけください。案内が始まります。
●BOXナンバーは<2000（採用情報）><2001（ゲーム情報）>です。●音声案内にしたがって操作してください。
©1997-1999 From Software Inc. "PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ジーエム 1999 01
平成11年2月1日発行
発行人●岡崎 眞 編集人●稲葉俊夫 発行●ソフトバンク株式会社 出版事業部 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 電話:03-5642-8100(販売) 03-5642-8412(編集部)



雑誌23326-1/29 Ⓛ-3/11 定価690円 本体657円 ©SOFTBANK CORP.1999 Printed in Japan T1123326010696